360°どんな角度も
カンペキマスター!
マンガキャラ
デッサン
入門
藤井英俊 監修
360°
どんな角度も描ける!
写真もイラストも超充実!
「描きたい!」キャラが
描けるようになる!
YouTubeでプロの描き方動画が見られる!

360°どんな角度も
カンペキマスター!
マンガキャラ
デッサン
入門
藤井英俊 監修
360°
どんな角度も描ける!
写真もイラストも超充実!
「描きたい!」キャラが
描けるようになる!
YouTubeでプロの描き方動画が見られる!

※本電子書籍は同じ書名の出版物を底本とし電子書籍化したものです。

※本文に記載されている内容は、印刷出版当時の情報に基づき作成されたものです。

※印刷出版を電子書籍化するにあたり、電子書籍としては不要な情報を含んでいる場合があります。

※印刷出版とは異なる表記・表現の場合があります。

360°どんな角度もカンペキマスター!
マンガキャラデッサン入門
藤井英俊 監修
西東社

はじめに

マンガのキャラクターは、実在の人間を模写したり、写真を精密にトレースしてできあがるわけではありません。トレースされたようなイラストより、いかに魅力あるキャラを描けるかが一番のポイントですよね。

しかし、読者を物語に引き込むためには、ある程度のリアリティも必要です。たとえば、どんなに魅力あるキャラクターの顔が描けていても、そのパースがめちゃくちゃだったり、ありえない角度に手が生えていたりすると、そっちが気になってしまいます。

そこで本書では、まずは身体の各パーツの骨格、関節、筋肉、シワ、表情といった基本的な部分を描くための解説を充実させました。基本的なキャラクターの描き方を学んだうえで、さまざまな角度、シーンで描けるように多くのイラスト、写真を掲載しています。

「自分なりのマンガキャラを描きたい！」という読者のみなさま、いつか数多くの作品を生み出すきっかけとして、本書をご活用いただければ、これ以上うれしいことはありません。

監修　**藤井英俊**

360度 どんな角度もカンペキマスター!
マンガキャラデッサン入門

もくじ

PART1 マンガキャラを描くための基本 …… 11～19

PART2 顔の描き方 …… 21～75

PART4 服、シワの描き方

PART5 さまざまなシーンの描き方 …… 169～219

章末コラム

マンガでステップアップ!

本書の特長と見方

本書では、顔・全身の基本的な描き方から、あらゆる角度・シーンまで、はじめてでも描けるように、ていねいに解説していきます。

この本の特長

360度いろんな角度で描けるようになる!

本書では、どんな角度でも描けるようになるため、正面、アオリ(下から)、フカン(上から)など、さまざまな角度での描き方を、豊富なイラスト・解説とともに紹介しています。

PART2＞LESSON 06

顔360度マスター［女性］

女性の顔をさまざまな角度から描いてみましょう。耳の立体感やうなじ、髪の毛の流し方など別の角度ならではのコツをつかみ、どんな角度も描けるようになりましょう。

360°マスター 正面

まずは正面向きの顔をマスター。ポイントがつかみにくいときは、友達などに協力してもらったり、合わせ鏡などで自分の姿を確認してみて。

前髪は自然に左サイドへ流している

手前と奥のりんかくのラインがちがうことに注意

肩の前後でわかれている髪の毛の量に注目

頬がい骨を意識してボリュームを出す

鼻からあごは少し引く

向こう側の首はあご下から描く

POINT 実物をよく観察!

まつ毛を少し描き足すと女性らしくなる

髪の毛は一部、肩の前に

りんかくのふくらみ方に注目

髪の毛の向こうに頭があることを意識して描く

毛先になるにつれ、線を多く入れる

後ろの髪の毛は真下ではなく、ななめに落ちる

奥の髪は顔の下から見える

毛先は前側にくるっと描く

前髪は途中から後ろへ流そう

36

360°マスター アオリ360度

アオリの場合は、相対的に頭の部分が小さくなる。男性は肩幅が広いので、アオリであっても腰幅より肩幅が広くなる。

正面　ななめ1　横1　ななめ2

アオリなのでより肩の盛り上がりがより強調される

向こう側の腕も、ひじの凹凸に注意して描く

ふくらはぎの筋肉をしっかり表現する

お尻のでっぱり感は小さめに

脚の面積が増えるので、すじの入り方もリアル寄りに

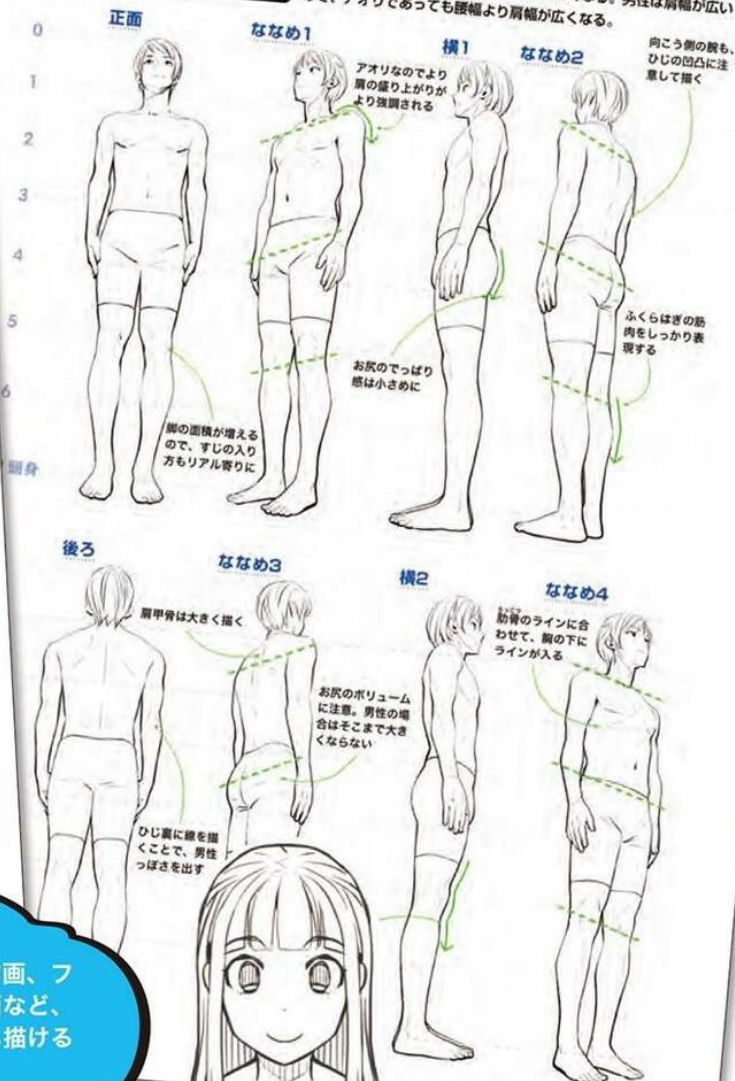
後ろ　ななめ3　横2　ななめ4

肩甲骨は大きく描く

肋骨のラインに合わせて、胸の下にラインが入る

お尻のボリュームに注意。男性の場合はそこまで大きくならない

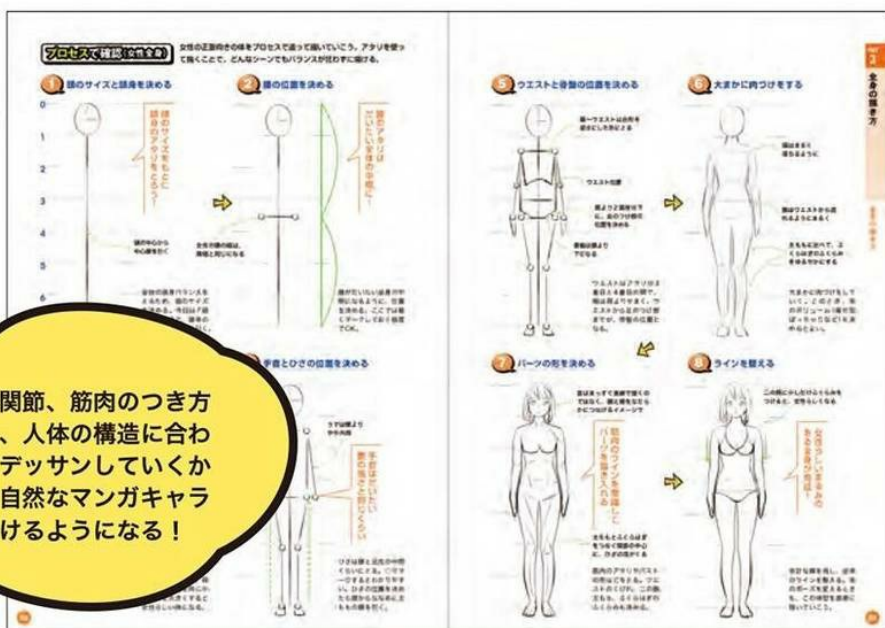
ひじ裏に線を描くことで、男性っぽさを出す

アオリ・ななめでの作画、フカン・後ろ姿での作画など、どんな角度のキャラも描けるように練習しよう!

特長2 写真が充実！ いろんなシーンが描ける！

制服、普段着、アイドル衣装、浴衣姿…など、さまざまなモデルの写真を、描き起こしイラストとともに掲載。写真から作画するコツをマスターして、いろんなシーンを描けるようになりましょう。

写真をそのままデッサンするのでなく、マンガ的なデフォルメをすることが大切。描き方のコツをつかもう！

特長3 描き方のプロセスが豊富！

アタリのとり方、各パーツの描き方などを、プロセスでていねいに追って紹介します。頭身の考え方、関節の位置、各部位の配置など、基本となるルールをしっかりとマスターできます。

骨や関節、筋肉のつき方まで、人体の構造に合わせてデッサンしていくから、自然なマンガキャラが描けるようになる！

YouTubeでプロの描き方が見れる！

本書で作画を担当してくれたプロ絵師のまろさんの実演を、YouTubeで特別公開！ 本とあわせて動画でも作画プロセスを見て、マスターしよう。

【URL：http://www.youtube.com/user/SEITOSHA】

この本の見方

PART2 LESSON 15

感情表現の描き方

人間は感情が働くと、それが表情として表れます。マンガでは、おもに目、口、まゆ毛の3つのパーツが変化し、豊かな感情を表現することができます。

感情の描き分け 代表的な感情は「喜び」「悲しみ」「怒り」など。感情の度合いや、どんな心境からその表情をしているかによって、描き方が変わってくる。

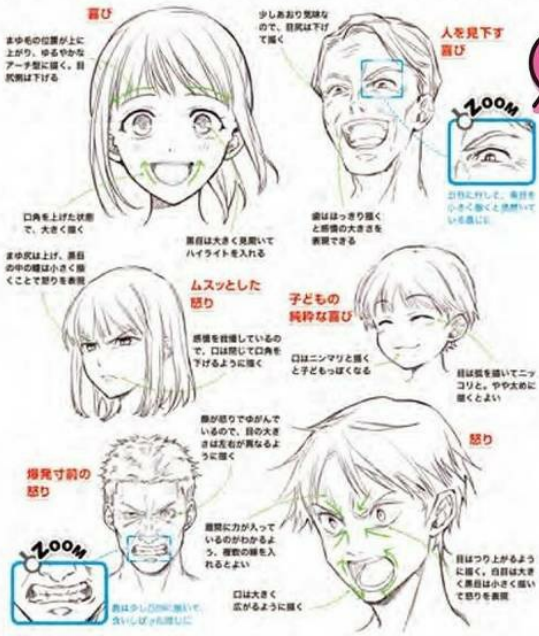
ZOOM

POINT

1

2

3

---

1 各項目で学ぶテーマのタイトル。

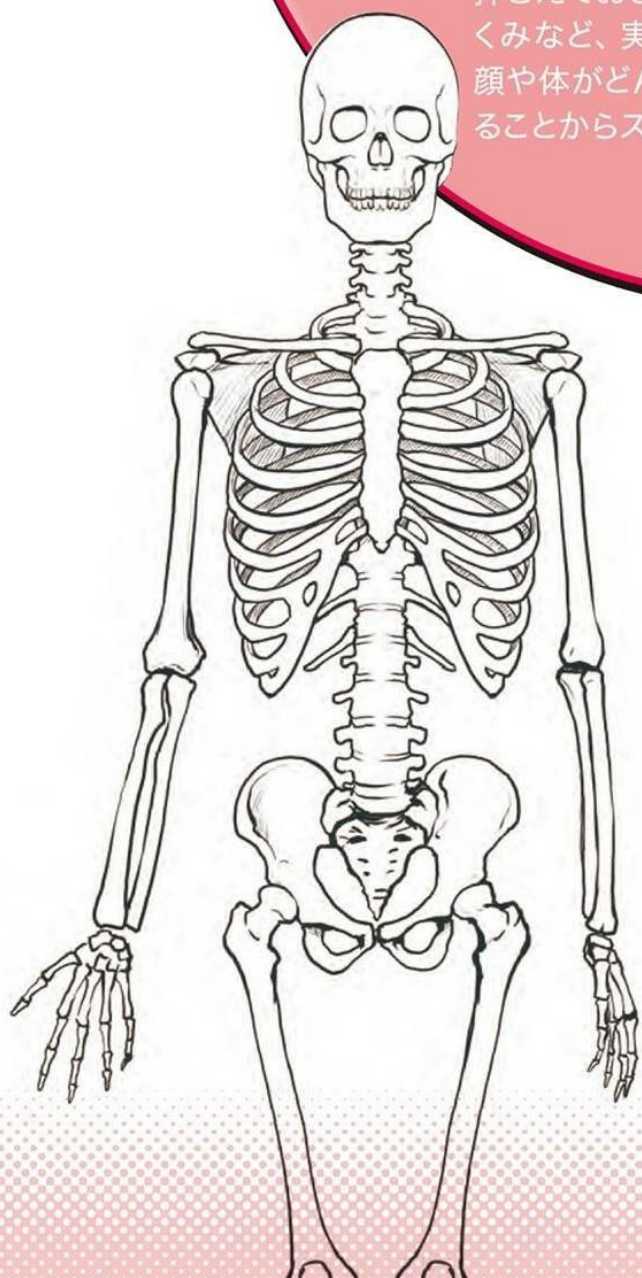
2 わかりづらいところは「ZOOM」として拡大紹介。

3 描き方の基本をフォローする4つの囲み。作画のコツをピックアップした「POINT」、間違いに気をつけるための「NG」、プラスαの表現を教える「マンガ表現」、バリエーションを広げるための「アレンジ」があります。

マンガ作画のコラムも充実！

1章〜4章の終わりに、マンガを描くうえで大切なテクニックをマンガで紹介。効果線、カゲなどの技法が学べます。

PART 1
マンガキャラを描くための基本

マンガキャラクターを描くにあたって、まず押さえておきたい基本。骨、筋肉、関節のしくみなど、実際に描いてみる前に、人間の顔や体がどんな構造になっているか理解することからスタートしましょう。

顔の構造を知ろう

顔のパーツは、両目と口の中心を結んだ線が三角形を描きます。その三角形の中心に鼻が入るようなイメージです。この三角形のバランスに注目しながら、顔の構造を見てみましょう。

顔の基本のバランス

10代後半～20代のキャラを描くときは、 この三角形が正三角形に近くなる。このバランスに変化をつけると表情が変わってくる。

パーツバランスの基本は正三角形!

キャラクターの顔を描くときは目、鼻、口のバランスを意識!

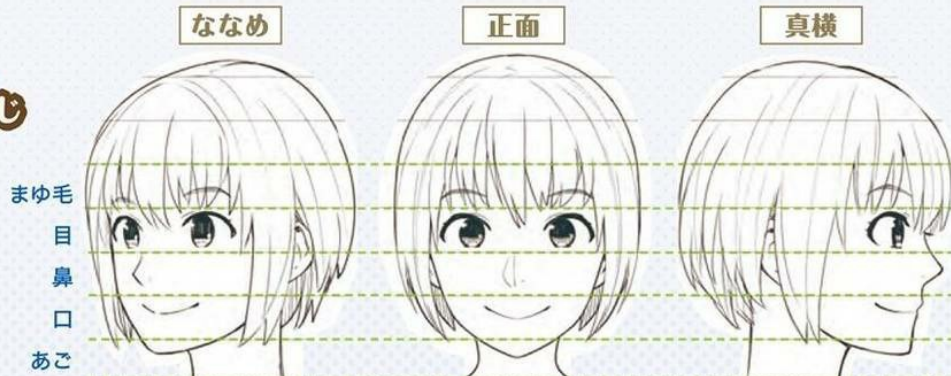
目

正面を向いたときは、両目は同じラインにくる。位置だけでなく大きさもそろえる。

鼻

三角形の中央が鼻の位置。鼻先を点だけで表現するときは、やや下に描くとよい。

口

三角形の下の角が、口の中心になる。表情によって三角の辺の長さが変わってくる。

パーツバランスを変える

三角形のバランスを変えると、表情だけでなく、キャラクターの年齢や性別などにも変化がつけられる。ちがい、特徴をとらえよう。

たて長の三角形

縦長の三角形の場合は、やや大人っぽい印象に。目の幅も細くしてバランスをとって。

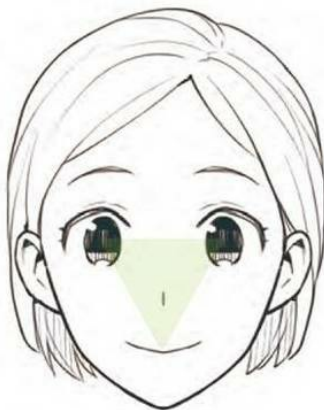
横長の三角形

三角形が横長になると幼い印象になるので、子どもを描くときになどに。

表情の動き

キャラクターに合わせて三角形のバランスを横長にしたり縦長にしたりすることで、顔のパーツに変化がつき表情に動きが出る。

喜び

通常

怒り

パーツの動きで表情を出そう!

この三角形のバランスに変化をつけると、表情も変化する。例えば口が上にへの字になると悲しみ、目がつり上がると怒りなど。

三角形のバランスにほかのパーツのバランスも組み合わせる

目、鼻、口のバランス以外に、まゆの位置に変化をつけても表情に動きを出すことができる。男性キャラであれば、目とまゆを近づけると彫りが深く力強い印象になる。女性キャラであれば、目とまゆを遠ざけるとやわらかい印象になる。また、まゆげに角度をつけるときつい印象になったり、垂れさせるとやや間の抜けた印象になったりするので、イメージするキャラの性格に合わせて変化させながら、三角形のバランスと組み合わせよう。

目とまゆが近め

三角形を縦長のバランスにして、まゆを近づけると精悍(せいかん)な顔つきに。実直な男性を描くときにおすすめ。

目とまゆが遠め

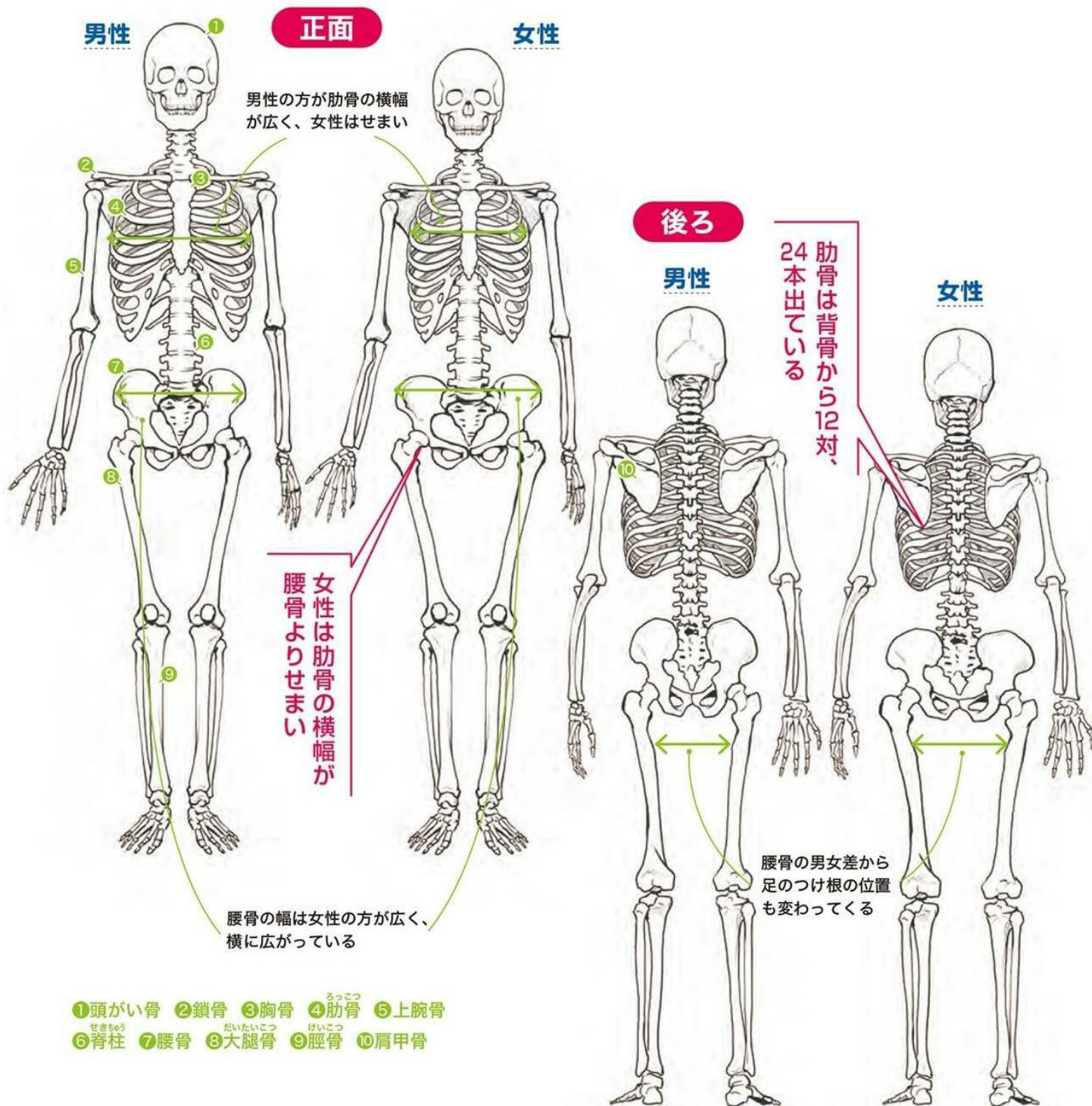
目鼻口のラインは正三角形だが、まゆ毛の位置だけを上にしたもの。優しそうな男性のイメージ。

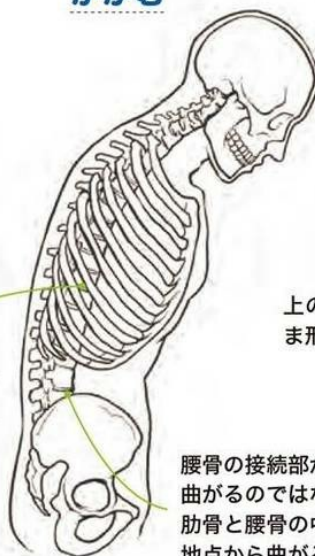
骨の構造を知ろう

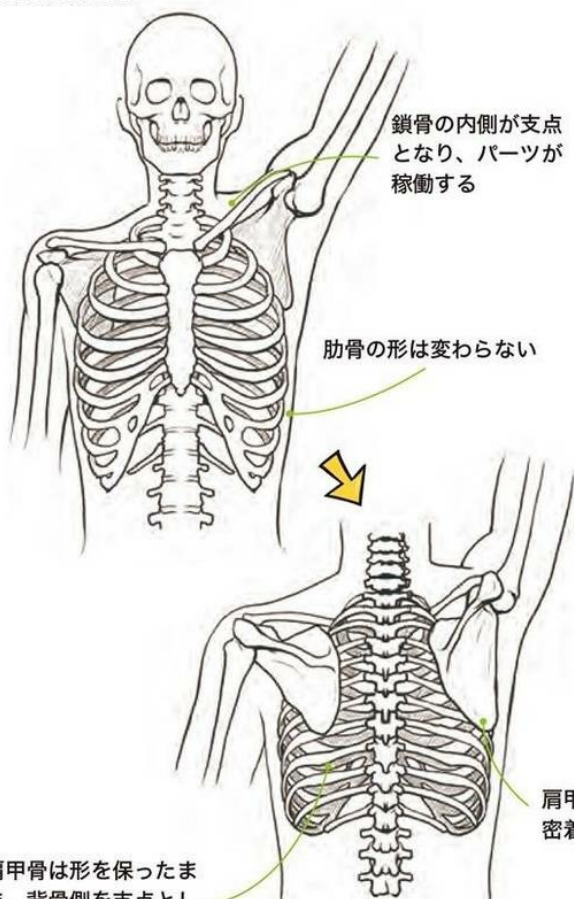
人間を描くときに、はじめに理解しなければいけないのが骨。知識がないままに描くと、違和感がある動きや体格になってしまうことも。基本だけでも押さえておくとちがいます。

覚えておきたい骨一覧

男女の体格がちがうのは、そもそも骨格がちがうため。おもな骨の名称と、男女のちがいを見てみよう。

❶頭がい骨　❷鎖骨　❸胸骨　❹肋骨（ろっこつ）　❺上腕骨
❻脊柱（せきちゅう）　❼腰骨　❽大腿骨（だいたいこつ）　❾脛骨（けいこつ）　❿肩甲骨

背骨の動き

背中に通っている背骨。約30個の骨で形成され、 それぞれの骨は関節でつながっている。全体がゆるいS字カーブを描いているのが特徴。

腕を上げる、腰をひねるなどの上半身の動き。決してその部分だけが動くのではなく、動きによってほかのパーツも連動する。

腕を上げる

鎖骨の内側が支点となり、パーツが稼働する

肋骨の形は変わらない

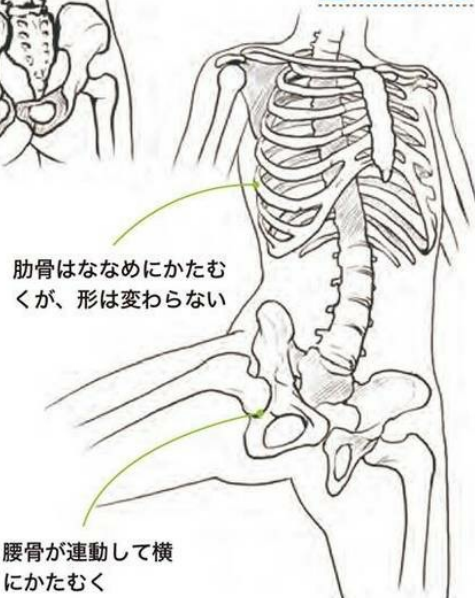
肩甲骨は肋骨には密着していない

肩甲骨は形を保ったまま、背骨側を支点としてななめに上がる

体をねじる

背骨はS字カーブを保ったまま、ななめにひねられる

腰骨の中心を支点に、背骨の回転軸でねじれる

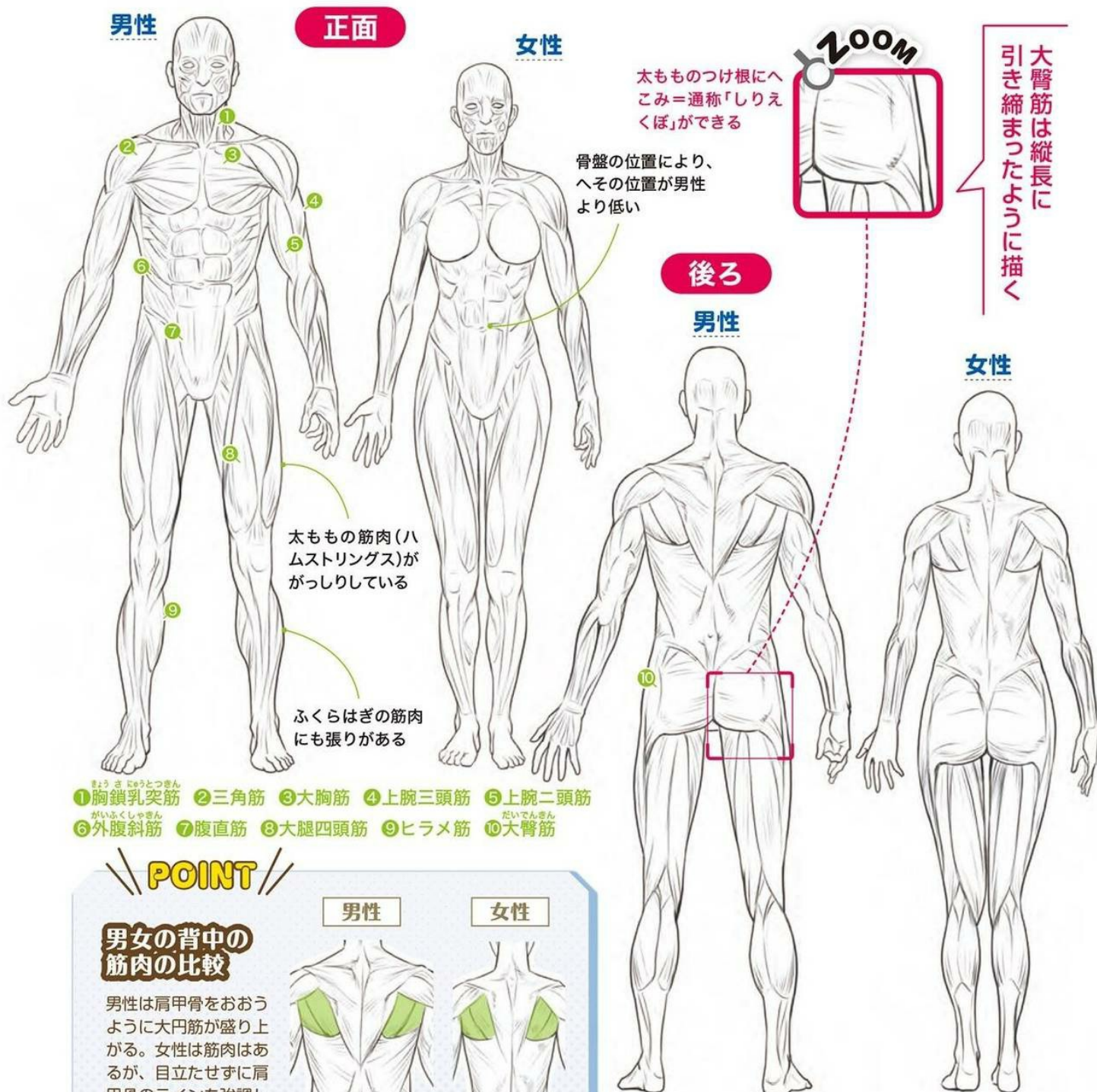
足を上げる

肋骨はななめにかたむくが、形は変わらない

腰骨が連動して横にかたむく

筋肉の構造を知ろう

骨の周りには筋肉があり、関節部分と腱でつながっています。そして、筋肉がのびちぢみすることで体が動くのです。筋肉の動きと、その特徴について知っていきましょう。

覚えておきたい筋肉一覧

男性の方が筋肉量が多く、女性は少ない。男性は筋肉のメリハリを出して描き、女性は筋肉の表現をおさえめに描くのがコツ。

POINT 男女の背中の筋肉の比較

男性は肩甲骨をおおうように大円筋が盛り上がる。女性は筋肉はあるが、目立たせずに肩甲骨のラインを強調して描くようにする。

筋肉の連動性

筋肉は片方がちぢむと、対向にある筋肉がのびる。ひとつだけを動かすのではなく、骨も含めた全体の動きを覚えておこう。

腕を曲げる

腕を曲げることによって、肩の筋肉と上腕二頭筋が引き締まって盛り上がる

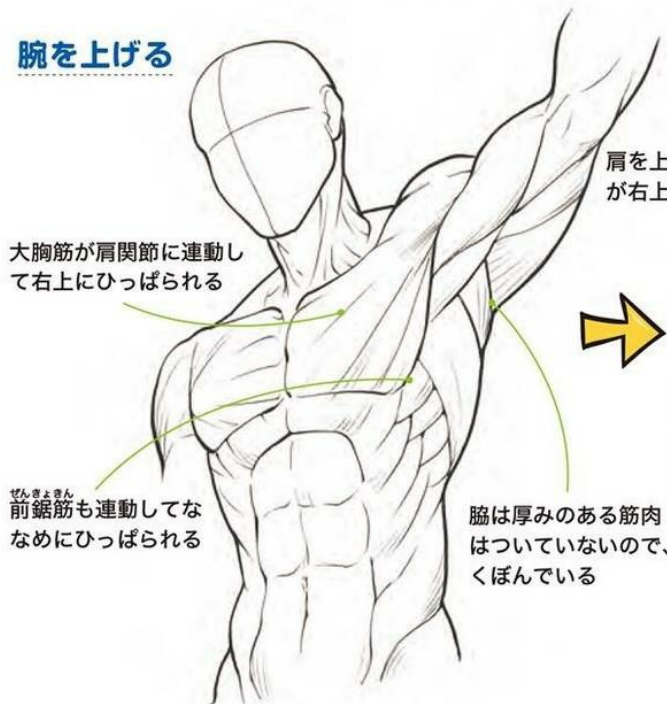
ひじを曲げることで、肘関節の骨が目立って、骨格のラインが見えてくる

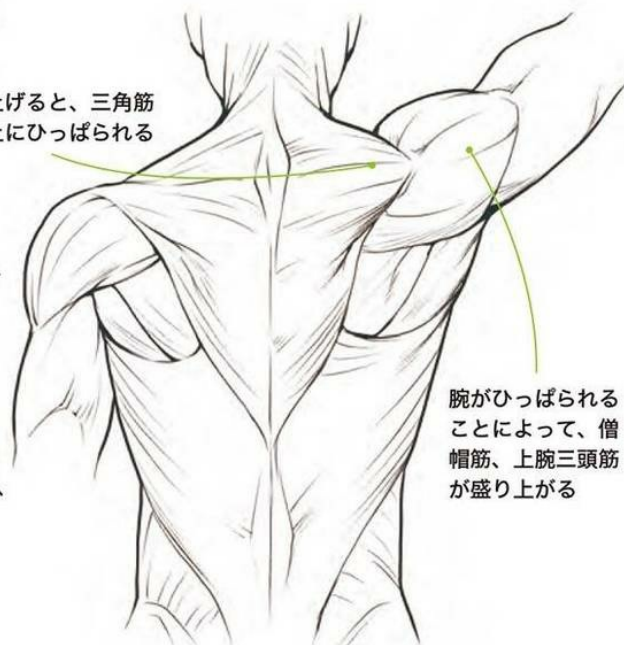
上腕三頭筋は、ひっぱられてのびきる

手首につながる筋がひっぱられて、ラインが目立つ

腕を上げる

大胸筋が肩関節に連動して右上にひっぱられる

前鋸筋も連動してななめにひっぱられる

脇は厚みのある筋肉はついていないので、くぼんでいる

肩を上げると、三角筋が右上にひっぱられる

腕がひっぱられることによって、僧帽筋、上腕三頭筋が盛り上がる

女性は筋肉表現を描き込みすぎない

量は少ないものの女性にも男性と同じように筋肉がついているが、マンガ表現ではあまり描き込まない。その代わりバストやお腹、お尻、太ももなどのふっくらした脂肪と、ウエストや手首などのくびれを表現。筋肉が少ない分、骨が目立ってくるのでそのラインを意識すると、華奢で女性らしい体になる。

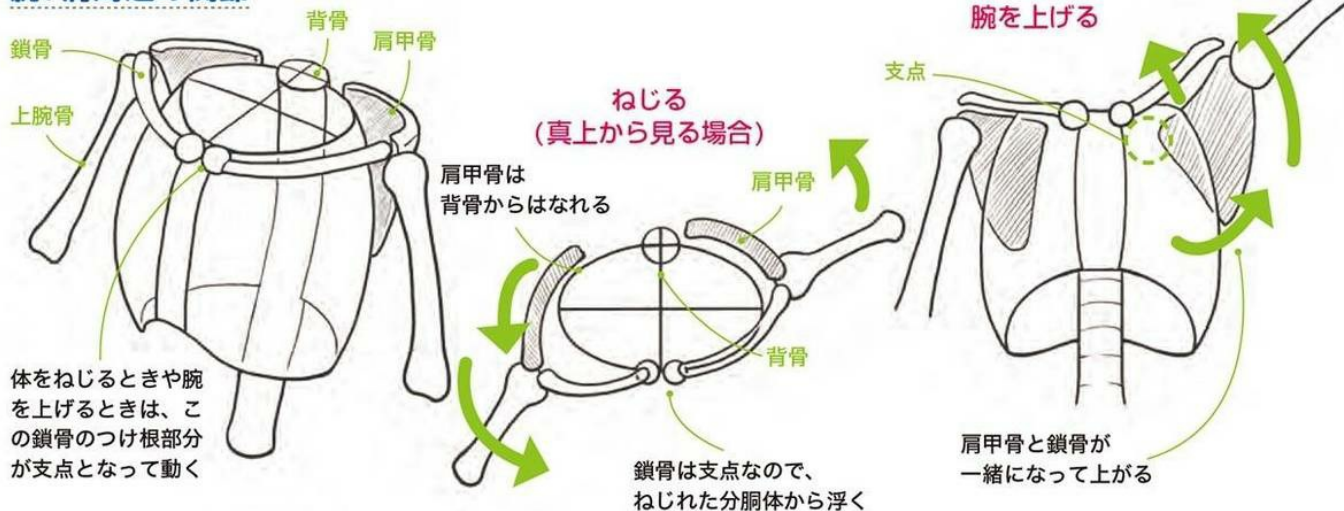
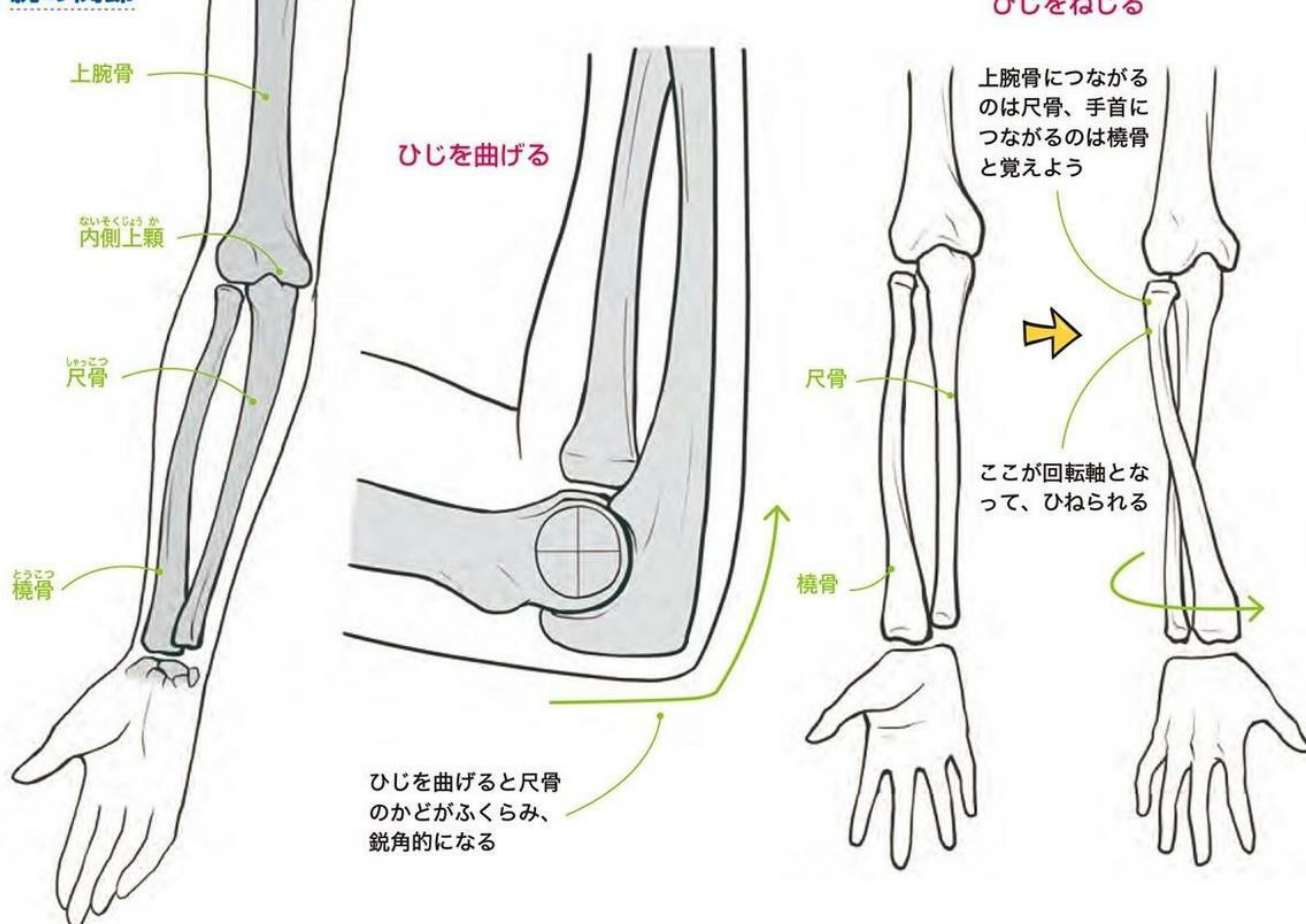
肩周りから肩甲骨のラインの筋肉は目立たず、肩甲骨が浮く

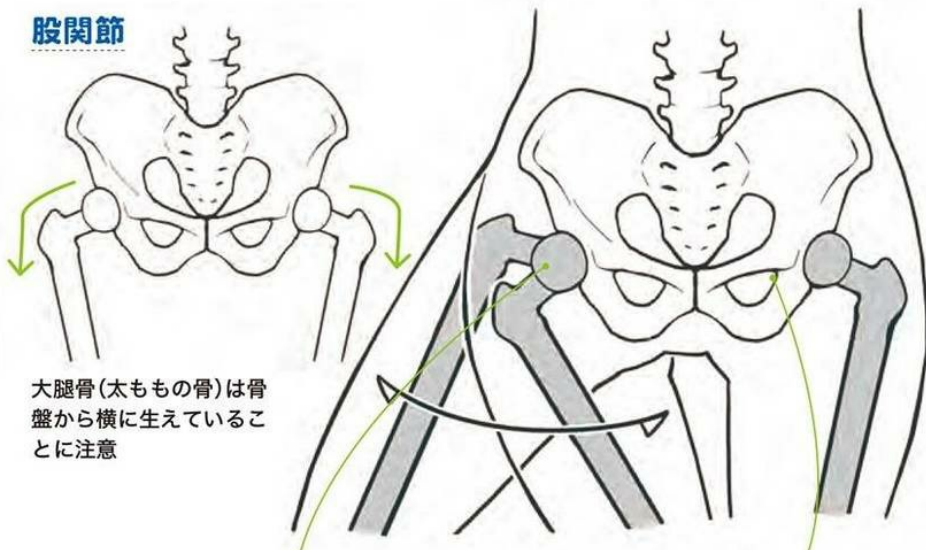
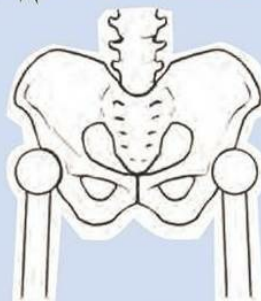
女性の背中では、背中から腰にかけての2本の筋肉が強く目立つ

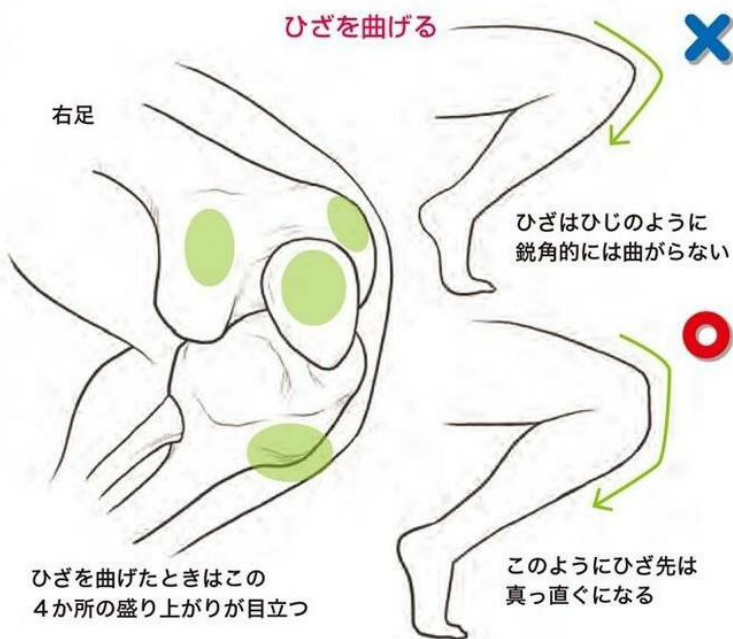
関節の動きを知ろう

腕や足など体のパーツは、関節でつながっています。体を動かすときは、どこでも曲がるというわけではなく、関節のある部分だけ曲がります。その動きを見てみましょう。

上半身の関節

上半身のおもな関節は、肩を中心に考えるとよい。また、重要なのは腕と手。自分で体を実際に動かしながら、関節の動きを感じよう。

下半身の関節

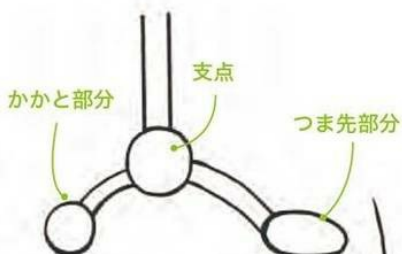
下半身の動きの中心は脚。そして脚の動きは、股関節をともなう。下の図を見ながら、自分で脚を動かして観察すると実感しやすい。

股関節

脚の描き方でよく間違えがちなのが、脚の生え方。骨盤から真っ直ぐ生えているととらえると、太ももを動かしたときなどの作画がおかしくなってしまう。

ひざ関節

足首の関節

効果線の描き方

【集中線】 キャラの勢いや感情の動きを表現する線。線の長さを不ぞろいにするのがポイント

線の長さがそろっていると整いすぎて不自然になる

線にばらつきがあると勢いのある様子を演出できる

【スピード線】 また、スピード線は入れるだけで一気にキャラが活き活きするぞ!

ポイントは、対象物に向かって外から内へ描くこと

「内側にいくほど細く」が鉄則!

キャラに動きを出す場合と感情の動きや雰囲気などを演出する場合でうまく使い分けよう

スピード線
キャラクターに動きを出す

集中線
感情の動きや雰囲気を演出

わかりました!

マンガで実践!

さまざまな効果線の表現方法

集中線、スピード線以外の効果線にもチャレンジ!

【パァァと喜ぶ様子】

トーンを使わずに短めの直線で喜びを表現

【ひらめきのシーン】

何かをひらめいた瞬間や衝撃を表すときに使うと効果大

【落ち込んでいる雰囲気】

登場人物の頭上から直線を垂らして暗いオーラが出ている様子を演出

PART 2

顔の描き方

マンガでは、顔がそのキャラクターの魅力を決定づける！ と言っても過言ではありません。はじめにアタリのとり方、描き方のプロセスなどを覚えてから、さまざまな角度、表情を描いてみましょう。

PART2 > LESSON 01

顔の描き方の基本

正面向きの顔を描くために、まずはアタリのとり方を覚えましょう。基本を押さえつつ、男女のちがいを表現できるようになりましょう。

アタリを使おう

まるの中心に縦線と横線を入れる。縦線は正中線と呼ばれ、ここに鼻、口、あごが並ぶ。横線の高さは、目と耳を描く目安になる。

基本のアタリ

アタリとは…

大まかな位置を決めるため、鉛筆などで描く下書き線のこと。人物の顔を描く場合は、りんかくの目安のまるを描き、その中に目鼻の位置の目安となる十字を描く。

NG アタリを使わないとバランスがくずれやすい

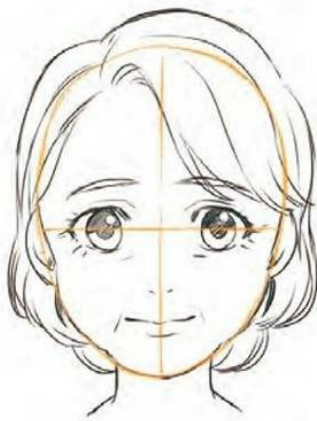
マンガなどの場合、アタリをとらずに顔を描くと、コマによってばらつきが出てしまう。

年齢による変化

同じアタリを使っても、目の大きさやりんかくのとり方を変えると年齢感も変わる。ちがいを見比べよう。

若い女性

りんかくはキレイな卵形で、横線はやや下に。スリムな分、ほほからあごのラインを細く描く。

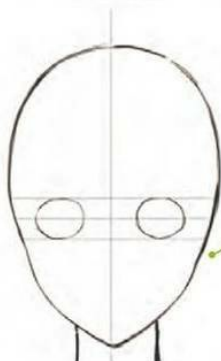
主婦

りんかくのふくらみなど、年齢によってややほほがたるんでくるが、目と口の位置は若い女性とほぼ同じ。

お年寄り

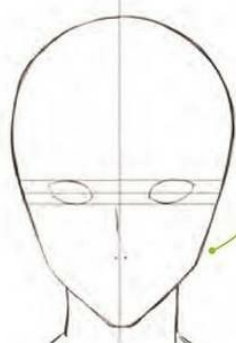
パーツの位置は同じだが、やせて脂肪がなくなりほほがこけてくるため、りんかくは骨ばった感じに。

写真から描き起こす

写真を見ながら、女性と男性の正面図を描く。マンガ的な表現では、実際の人物より目を大きく、鼻や口は小さく描くのがコツ。

女性　**アタリ**　**完成**

女性のりんかくはかわいくアレンジ！

卵形の円に、正中線、横線を引く。目はやや大きめに描くと女性らしくなる。

男性　**アタリ**　**完成**

男性のりんかくは直線を意識！

りんかくの円と正中線の位置は女性と同じ。男性はあごの先を四角く描こう。

男女のちがい

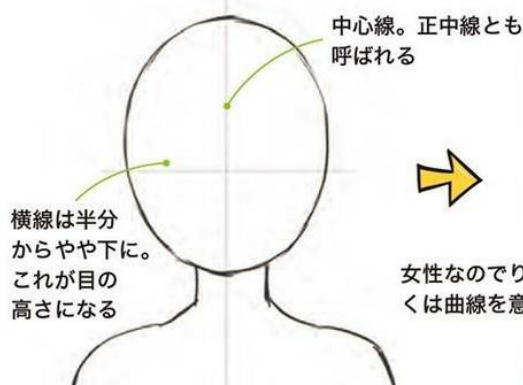
女性の顔と男性の顔の特徴をつかんで、きちんと描き分けよう。女性は全体的にやわらかく、男性は直線的なラインを意識して。

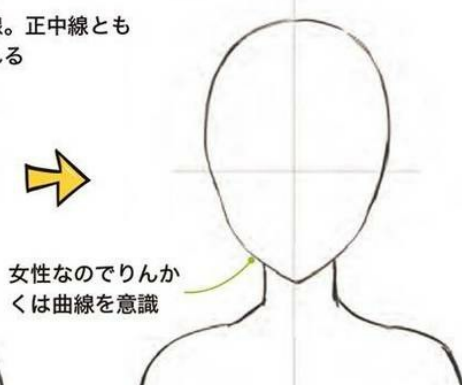
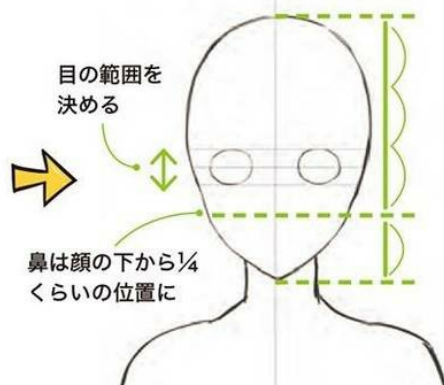
女性はまるいラインを意識することで、やわらかさや優しい雰囲気を演出できる。ほほはまるく、あごの先はシャープに描いて。

男性は直線がポイント。エラは張り気味に、あご先は水平に描くと男性らしい。目はやや小さく、切れ長に描くとキリッとした表情になる。

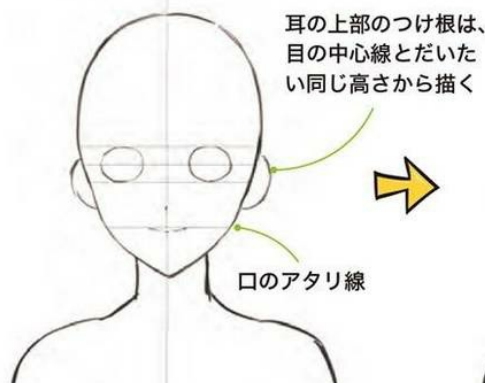
プロセスで確認（女性）

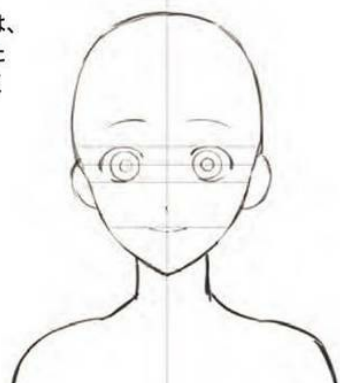
女性の顔を描くプロセスを見てみよう。流れをつかんだら、髪の毛の長さや目の形などをアレンジして、オリジナリティを追求してみて。

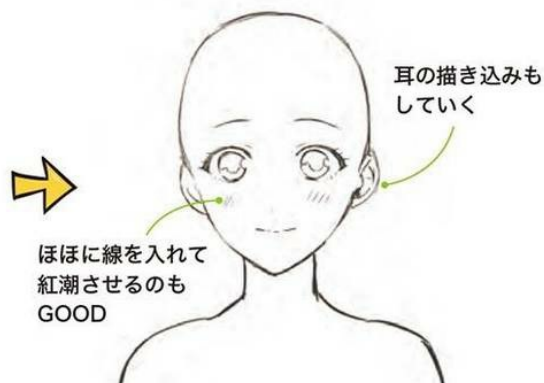
1 全体のアタリをとる

大まかにりんかくのアタリをとる。卵型を描いてから首の太さを決め、中心線と横線を引く。

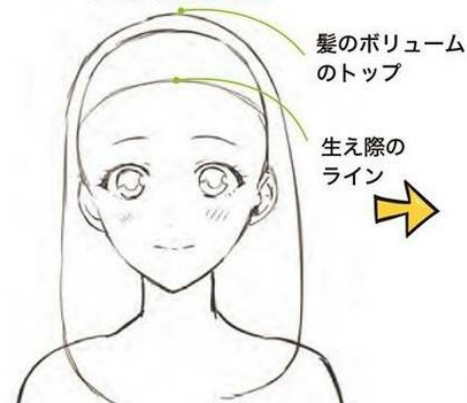
2 りんかくの形を整える

りんかくの形を整える。あとで微調整してもよい。3との順番は描きやすい方で入れ替えてもOK。

3 目と鼻のアタリをとる

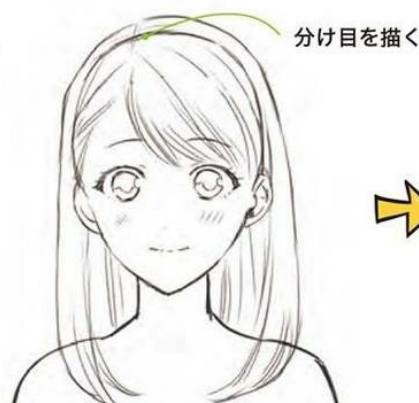
目の範囲と鼻のアタリをとる。先に鼻の位置を決めておくと、目の範囲を決めやすい。

4 口と耳のアタリをとる

口と耳のアタリをとる。口は、鼻の少し下ぐらいに横線でアタリをとると描きやすい。

5 黒目とまゆ毛のアタリをとる

黒目のアタリを描いてから、まゆ毛のアタリをとる。この時点で表情などをつくってもよい。

6 ラインをまとめる

目の形、まつ毛、りんかくなどの線をまとめていく。7の髪の毛のアタリをとってからでもOK。

7 髪の毛のアタリをとる

髪の毛の生え際の位置と、髪の毛のアタリをとる。髪のボリュームのトップはりんかくよりやや上に。

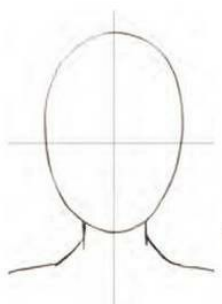
8 髪の毛を整える

髪の流れを描き入れ、全体を整えていく。分け目に沿って前髪は下に、そのほかは頭に沿って流す。

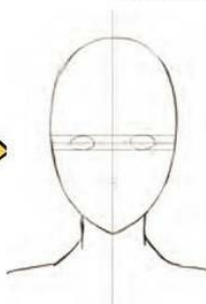
9 全体を整える

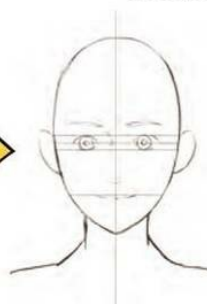
余分な線を消し、全体の形を整える。黒目の光を描き込んで完成。

プロセスで確認（リアル）

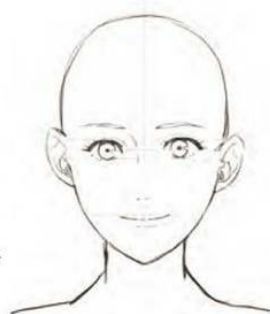
劇画タッチのマンガなどを描きたいときは、人物の顔をリアルに寄せてみよう。目を大きくしすぎず、鼻や口もしっかり描き込むのがコツ。

1 アタリをとる

りんかくのアタリと中心線、横線を描く。ここまでは通常と同じでOK。

2 目と鼻のアタリをとる

目の範囲と鼻の位置を決め、りんかくの形を整える。目はマンガタッチよりも小さく。

3 黒目、まゆ、口、耳のアタリをとる

黒目、まゆ、口、耳を描き入れる。耳の上部は目の上部とだいたい同じくらい。

4 線を整える

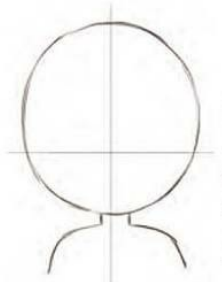
瞳やまつ毛を描き入れる。鼻や口にも線を足し、影などを加えてリアルに。耳の中も描く。

5 全体を整える

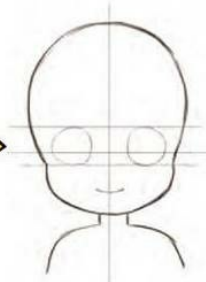
髪の毛を描き入れる。余計な線を消して、全体を整えていく。マンガタッチより細かい線を描き加えよう。

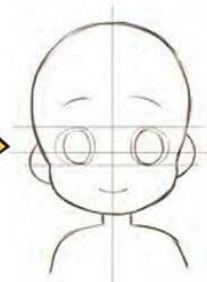
マンガタッチより細部を意識して！

プロセスで確認（デフォルメ）

小さな頭身のデフォルメキャラは、グッズをつくったり、ギャグ系のストーリーを差し込むときに便利。子どもの顔としても使える。

1 アタリをとる

りんかくのアタリと中心線、横線絵を描く。りんかくはまる型にし、目の高さは下げ気味に。

2 目、鼻、口のアタリをとる

りんかくと目の形のアタリをとり、鼻、口の位置を決める。鼻は軽く描くだけでOK。

3 黒目、まゆ、耳のアタリをとる

黒目、まゆ、耳を描き入れる。耳は目の位置より下にくるぐらいが◎。

4 線を整える

瞳やまつ毛などを描き込み、線を整えていく。リアルとちがい、あまり描き込まない。

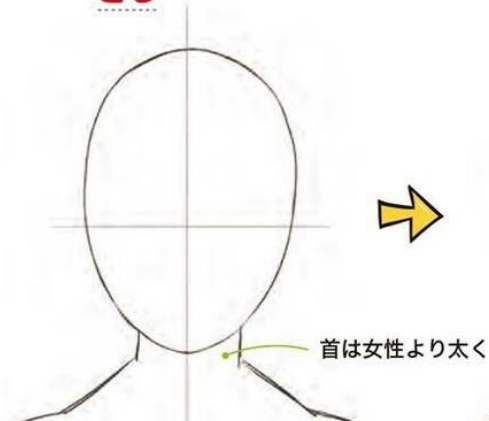
5 全体を整える

髪の毛を描き入れて、全体のバランスを整えていく。

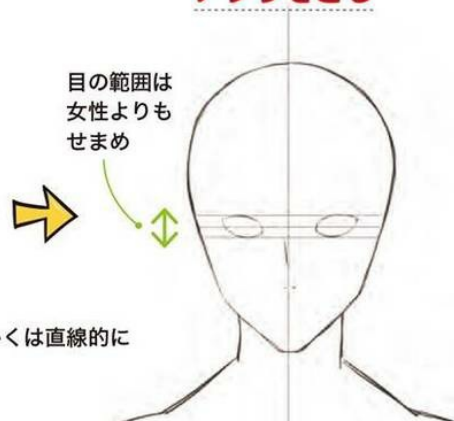
細部まで描き込みすぎないように！

プロセスで確認（男性）

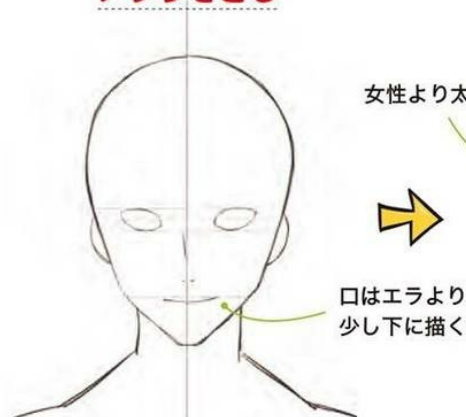
男性を描くプロセスも、基本的には女性と同じ。アタリの形などもそのまま使える。目や鼻、口などのパーツで男性らしく描こう。

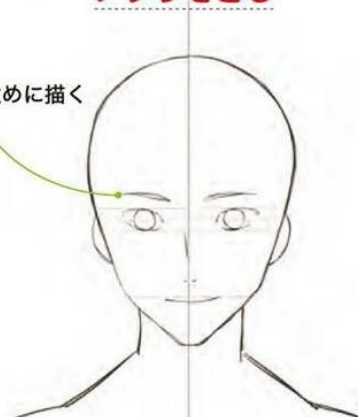
1 全体のアタリをとる

大まかにりんかくのアタリをとる。卵型を描いてから中心線と横線を引く。首は女性より太くする。

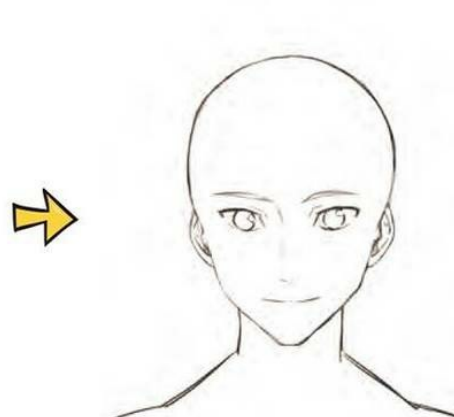
2 りんかくの形を整える

りんかくの形を整える。あとで微調整してもよい。**3**との順番は描きやすい方で入れ替えてもOK。

3 目と鼻のアタリをとる

目の範囲と鼻のアタリをとる。女性より鼻すじなどを大きめ＆シャープにすると男性らしくなる。

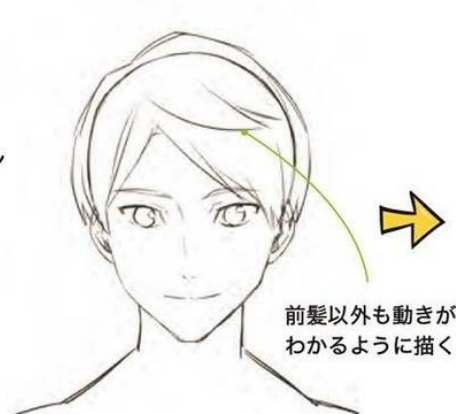
4 口と耳のアタリをとる

口と耳のアタリをとる。口は女性よりしっかり大きく形をとると男性的な感じに。

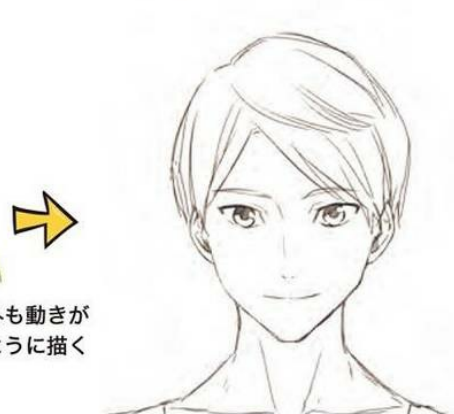
5 黒目とまゆ毛のアタリをとる

黒目とまゆ毛のアタリをとる。男性の場合はまゆ毛をやや太めに、目をりりしくしよう。

6 ラインをまとめる

目の形、りんかくなどの線をまとめていく。男性は瞳の輝きを少なめに、まつ毛は描かなくてOK。

7 髪の毛のアタリをとる

生え際と、髪の毛のボリュームのアタリをとる。男性は短髪が多いので、生え際をしっかり意識。

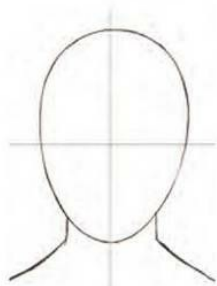
8 髪の毛を整える

髪の毛の流れを描き入れ、全体を整える。分け目に沿って前髪は下に、そのほかはつむじから流す。

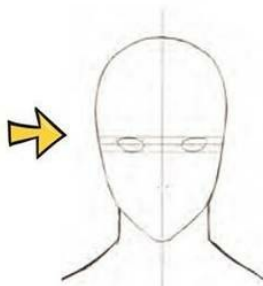
9 全体を整える

余分な線を消し、全体の形を整える。首にすじや影を少し加えると男性らしさがアップ。

プロセスで確認（リアル）

リアルタッチで描くときも、女性と手順は同じ。目を小さく描きながら、位置も上の方に置くとバランスが取りやすい。

1 アタリをとる

2 目と鼻のアタリをとる

3 黒目、まゆ、口、耳のアタリをとる

りんかくのアタリと中心線をとる。中心線の位置は通常と同じでOK。

目の範囲と鼻の位置を決め、りんかくの形をとる。女性と同様、目はマンガタッチより小さく。

黒目、まゆ、口、耳を描き入れる。耳と口は、女性より大きくしっかりと。

4 線を整える

5 全体を整える

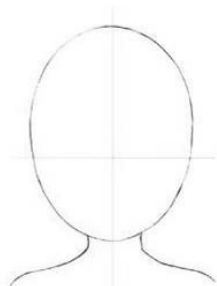
瞳を描き入れる。鼻や口にも線を足す。影も入れるとGOOD。

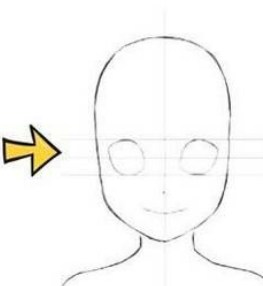
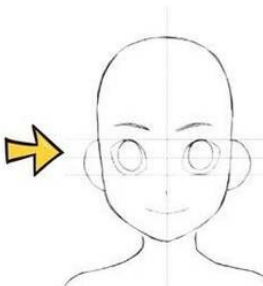
生え際を意識して髪の毛を描き入れる。全体を整えていく。

プロセスで確認（デフォルメ）

基本的にまるくアタリをとり、目を大きく描く。かわいくしようとしすぎると女の子に近づくので、性差をつけるように意識。

1 アタリをとる

2 目、鼻、口のアタリをとる

3 黒目、まゆ、耳のアタリをとる

女性と同じくりんかくはまる型にし、目の高さを下げ気味にしておく。

りんかくと目の形のアタリをとり、鼻、口の位置を決める。つり目気味にすると男性っぽい。

黒目、まゆ、耳を描き入れる。耳は女性と同様、つけ根上部を黒目の中心くらいに描く。

4 線を整える

5 全体を整える

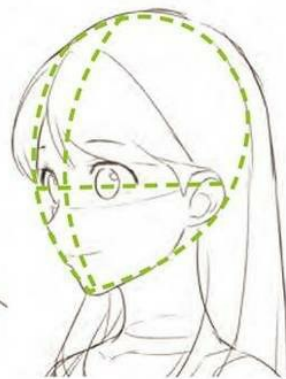
瞳を描き込み、線を整えていく。鼻と口はあまり描き込まないが、まゆ毛は太く、りりしく描く。

髪の毛を描き入れ、全体のバランスを整えていく。瞳の光やまつ毛は少なめにすると、男性らしい。

ななめ顔の描き方

ななめから顔を描くときは、正面と側面の2面に分けてとらえるとわかりやすくなります。アタリのとり方も正面とはちがい、正中線はカーブするように描くようにしましょう。

アタリをとる

ななめ顔のアタリで気をつけたいのが後頭部のふくらみ。これがないと顔が細長くなってしまう。また、左右の目の大きさのちがいにも注意。

男女のちがい

ななめ顔でとくに男女の差が出るのは、あごの線。女性は耳からあごの線は控えめ、男性はしっかり描くことで骨格のちがいを表現できる。

プロセスで確認

顔全体のアタリをとったら、各パーツの位置をざっくり決める。目は構造が複雑なので、まぶたや黒目など細部を意識して描こう。

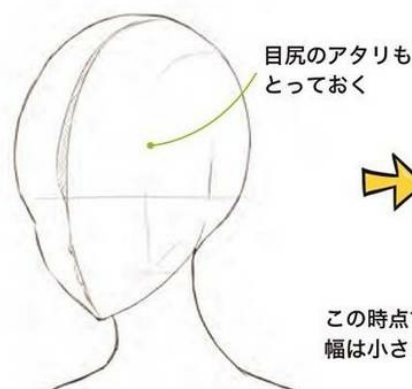
1 アタリをとる

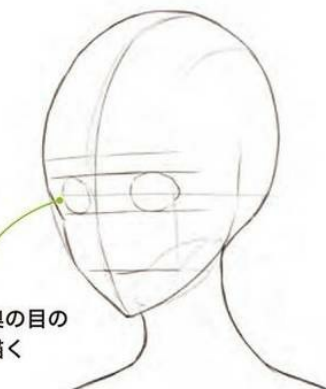
中心線と垂直に手前側の目尻のアタリをとる

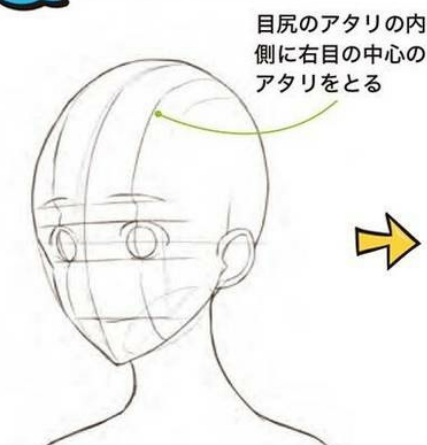
首のアタリもとるとよい

首は後頭部からあごにかけてななめについている

あご先をやや左に寄せてりんかくのアタリをとる。中心線は頭頂部→鼻先→あご先をつなげる。

2 りんかくを整え、鼻のアタリをとる

りんかくを整えていく。顔の中心線と首の後ろ側のつけ根が交わる位置に鼻をとる。

3 目、口のアタリをとる

中心線の眉間のあたりをもとに、目のアタリをとる。奥側の目は角度がつくため横幅がせばまる。

4 目の形を決める

まゆ、上まぶた、黒目を描く。まゆ下のくぼみから下まぶたのくぼみにかけてのふくらみを意識。

5 ラインをまとめる

鼻、口、目の線を整える。ここではざっと描き、あとから詳細を描くのでもOK。

6 髪の毛のアタリをとる

生え際の位置、髪の毛のボリュームのアタリをとる。中分けの場合は、頭部の中心線をとる。

7 髪の毛を描く

手前側の髪の毛にボリュームが出るように意識しながら、分け目から左右に髪の毛を流していく。

8 全体を整える

髪の毛の線を整える。このとき顔の線も再度整えて、全体のバランスを見る。

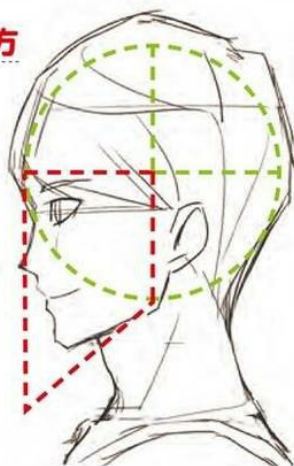
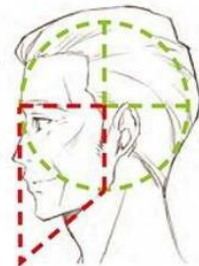
NG パースをかけすぎるとデッサンがくずれる！

左右の目の大きさに、極端なパースをかけすぎるとバランスがくずれるので注意。

横顔の描き方

横顔を描くときのアタリは正面顔やななめ顔とちがい、円形と台形を使います。横顔は耳の位置や首の生え方など意外と難しいので、ひとつずつ理解しましょう。

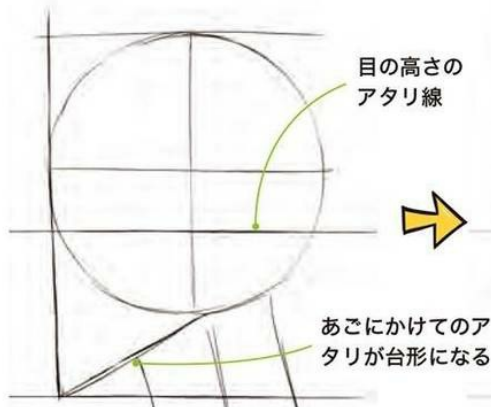
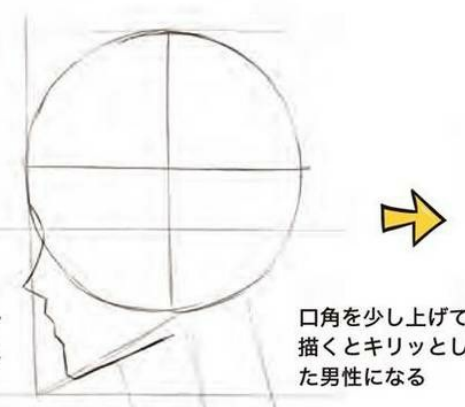
アタリを使おう

横顔のアタリはまず円形を描くとよい。あごのアタリはそこからラインを延長してとろう。

男女のちがい

横顔の場合、女性は横幅を男性より少し広く、男性は縦幅を女性より少し長くするように意識して描こう。

プロセスで確認

横顔を描くときは卵型のアタリではなく、円と台形を駆使する。パーツの位置関係はもちろん、目から耳のはなれ具合にも注意。

1 アタリをとる　2 鼻すじを描く　3 目のアタリをとる

円の内側に十字を描く。下側の1/4の範囲から、あごにつながるラインを引く。

台形の中にあごから鼻すじのラインをとる。鼻を高くとった場合、あごは眉間の高さに合わせる。

眼球のまるみを描いて目のアタリをとる。まゆ、口、耳のラインも合わせてとる。

4 黒目を入れる

5 線を整える

6 髪の毛のアタリをとる

だ円形をイメージするようにして、黒目を描き込む。横向きなので、左側に寄せて描く。

全体の線を整える。ここでざっと描いて、仕上げのときに描き込むのもアリ。

流れを意識しながら髪の毛のアタリをとる。後頭部にふくらみをもたせるとよい。

7 髪の毛を描く　8 全体を整える

髪の毛のラインを描く。前に流す場合は、 つむじからのふくらみを意識して、ランダムに流れるように。

髪の毛の形や、全体の線を整える。顔のラインも仕上げよう。

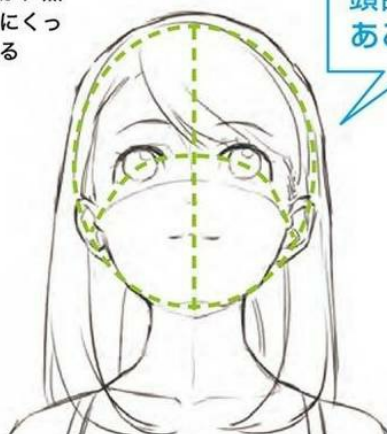
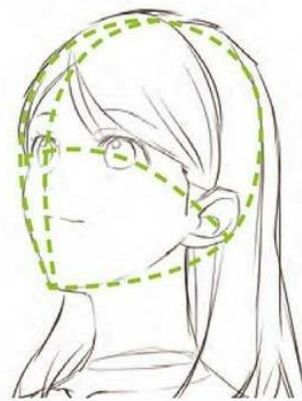
NG 目の形は正面のときとちがう！

正面と同じ目のデザインはNG。目の形は、正面、ななめ、横顔用の3種類描けるようになろう。

アオリ顔の描き方

アオリとは、下から見た状態のこと。あごの面積が大きくなり、上にいくにつれて小さくなります。また、耳と目を結ぶ横線は上向きに弧を描き、目尻は下がり気味になります。

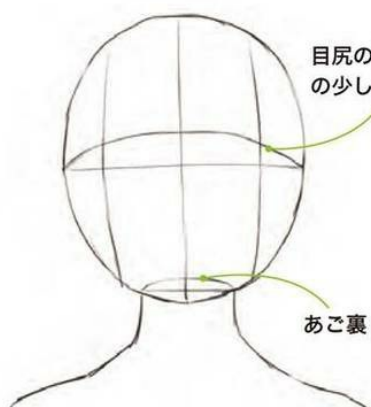
アタリをとる

アオリ顔のアタリは横線が上向きの弧を描く。正面よりも耳は下に、目は上になる。ななめ顔ではあご先とあご下が混在しないよう注意。

男女のちがい

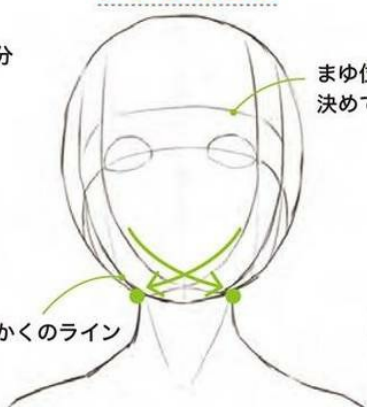
アオリ顔では、男性と女性でパーツの位置は変わらない。その代わり、線のニュアンスで男性と女性を描き分けていく。

プロセスで確認

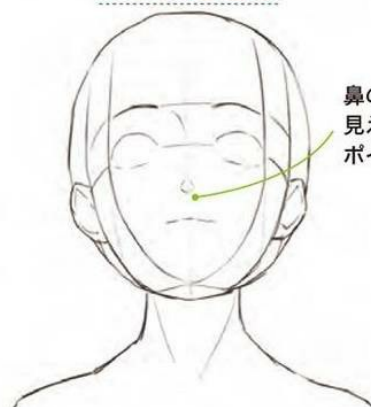
アオリ顔を描くときは、まゆ毛や目尻の下がり方にも注目しよう。また、あごはアルファベットのWをゆるくしたような形になる。

1 アタリをとる

2 あご、りんかくのアタリをとる

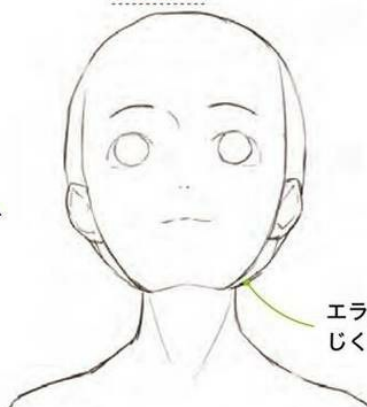
3 まぶたとまゆのアタリをとる

耳と目を結ぶ横線は弧を描くように入れる。首の幅より少し外側に、目尻の線を縦に2本とる。

目尻の線を目のつけ根と結び、あごのラインをつくる。その外側にりんかくのラインをとる。

上まぶたの曲線は強く、下まぶたの曲線はゆるく。まゆ下の面積も広くなるので、まゆは上気味に。

4 鼻、口、耳のアタリをとる

5 黒目とまゆの形を決める

6 ラインを整える

1で描いた横線に耳の上部を合わせる。耳の上部と同じ高さに鼻をとり、鼻の少し下に口をとる。

黒目を描き込み、まゆの形をとる。あごのラインも描く。エラは首の太さに合わせるとよい。

りんかく、顔、耳などの線を整える。顔の中身はざっくりと入れて、最後に修正してもOK。

7 髪の毛のアタリをとる

8 全体を整える

髪の毛の流れのアタリをとる。前髪のひたいにかかる部分は、頭頂部から回り込むように描く。

髪の毛の線を整える。耳の下に見えるラインは髪で隠れる。顔の描き込みも、整えよう。

NG あごのラインの処理に注意！

あご裏を描かずにそのままアオると顔が長くなりすぎるので注意。正面とちがい、あごの先がとがらないことも覚えておこう。

フカン顔の描き方

フカンとは、上から見た状態のこと。アタリの耳と目を結ぶ横線は、下向きに弧を描くようにとります。頭やおでこが大きくなり、口やあごの面積が小さくなります。

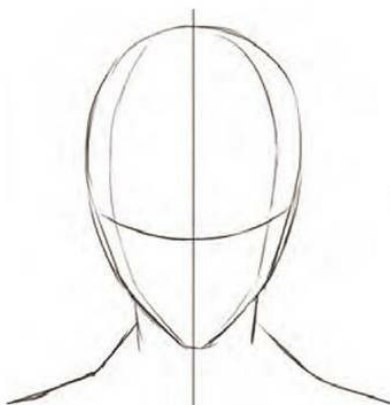
アタリをとる

いちばんの特徴は、つむじが見えること。正面から見たときよりもあごが小さくなり、目の中心を通る横線は、下に向かって弧を描く。

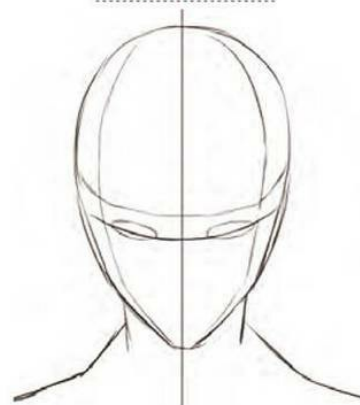
男女のちがい

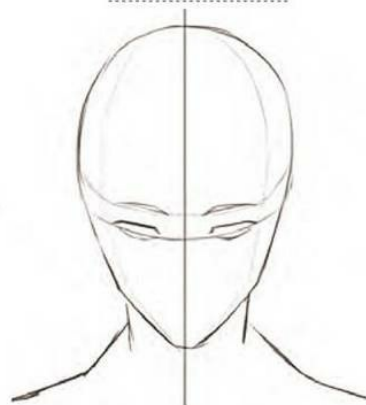
フカン顔では、目尻は男性の方が女性より上がり気味に描こう。りんかくは、女性は曲線を意識してエラが張りすぎないように注意する。

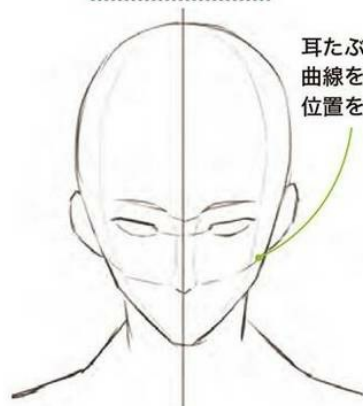
プロセスで確認

フカンのときは、目の中心を通る横線が下向きに弧を描く。アオリのときと同様、目のはしの位置を決める補助線を入れるとよい。

アタリをとる

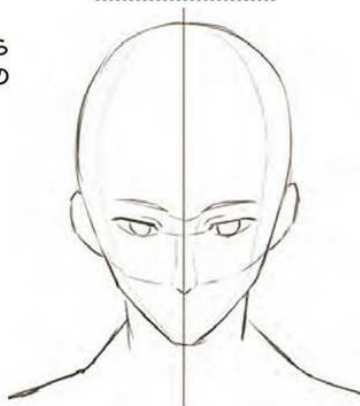
下向きに弧を描くように横線を入れる。補助線として左右の目尻の位置に縦線を入れる。

2 目、まゆ、ほほのアタリをとる

目は横線上に。その上に平行に線を引き、まゆに。ほほはまるみをもたせつつあごへつなげる。

3 まぶたとまゆのアタリをとる

上まぶたを横線に沿って下向きに描き、伏し目がちにする。下まぶたの曲線はきつめに描いて。

鼻、口、耳のアタリをとる

耳たぶの位置から曲線を描いて鼻の位置を決める

鼻の位置を決める。目安として耳たぶから下に弧を描くように線を引き、中心線と交わった辺りに。

5 黒目とまゆのアタリをとる

まゆの形を決め、黒目も入れる。鼻先とあご先の真ん中くらいに口を描く。口のはしは目頭に合わせる。

りんかくと耳、顔のパーツのラインを整える。顔のパーツの描き込みは、髪の毛のあとにしてもOK。

髪の毛のアタリをとる

髪の毛のボリューム分を考えて頭頂部よりやや上につむじの位置を決め、そこから髪の流れを決める。

8 全体を整える

流れを意識しながら髪の毛を描く。顔の描き込みも、合わせて整えたら完成。

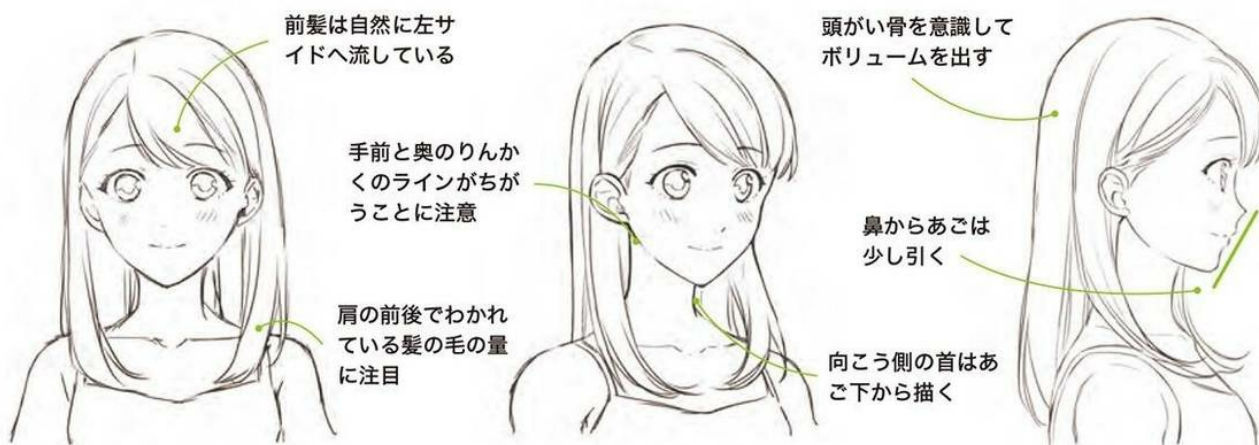
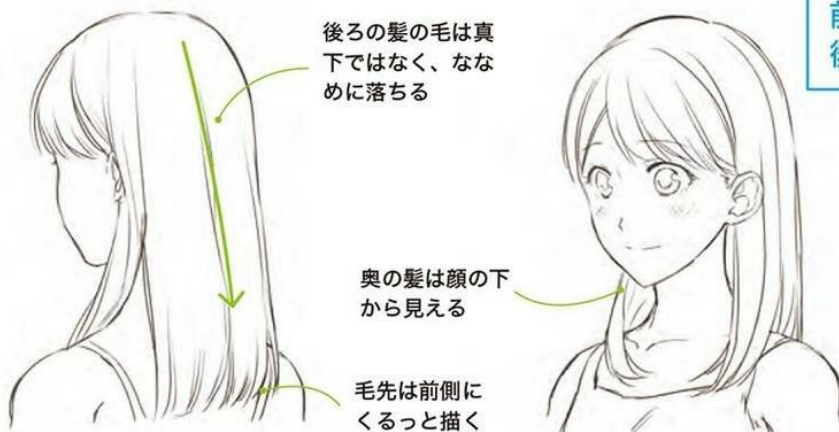
マンガ表現 フカン顔の角度はにらむ描写で活かす!

フカン顔は、人物が上目づかいに視線を向けてにらんでいる様子を表現するときに効果的。

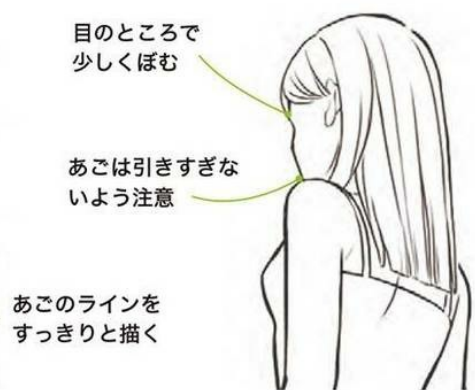
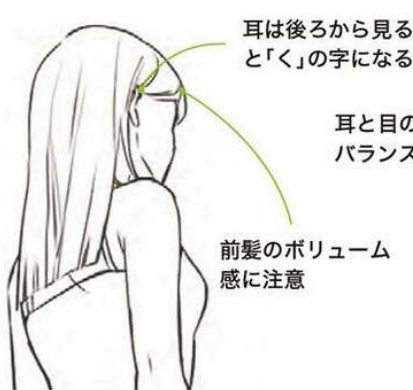
顔360度マスター［女性］

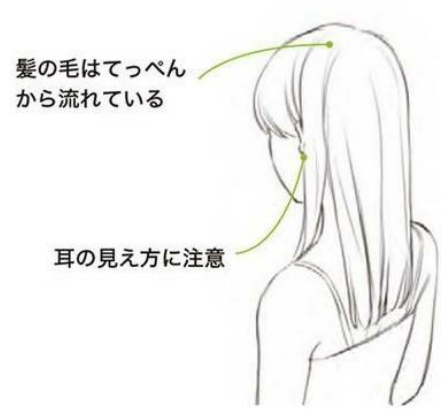
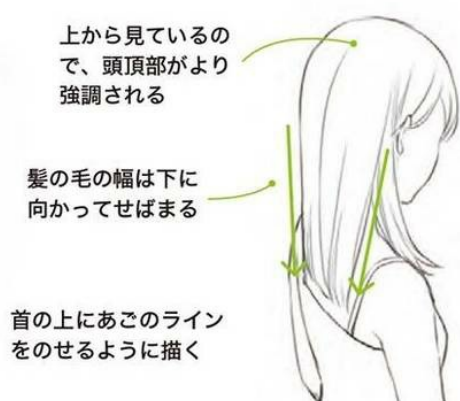
女性の顔をさまざまな角度から描いてみましょう。耳の立体感やうなじ、髪の毛の流し方など別の角度ならではのコツをつかみ、どんな角度も描けるようになりましょう。

正面

まずは正面向きの顔をマスター。ポイントがつかみにくいときは、友達などに協力してもらったり、合わせ鏡などで自分の姿を確認してみて。

実物をよく観察!

前髪は途中から後ろへ流そう

アオリ

下からのアオリ目線で見たときの顔を、いろいろな角度から見てみよう。あごと口のラインを強調すると、アオリらしさが出る。

フカン

フカンでは、上から見ている状態なのでつむじを意識して描くのがポイント。上から見ている分、首があごに隠れて短く見える。

顔360度マスター［男性］

男性の場合も、基本的には女性と同様です。りんかく、目、鼻、口など、男性らしい直線的なラインを意識しつつ、うまく角度をつけよう。

正面

ショートカットの男性は、髪の毛の流れ方に注目。全体的に左に流しているときは、右と左で髪の毛の描き方が変わってくる。

髪の毛は左に多く
流れている

あご先は少し
平らに描く

手前の耳は
全部見せる

つむじで髪の毛の
流れを変える

エラは鋭角に描く

POINT

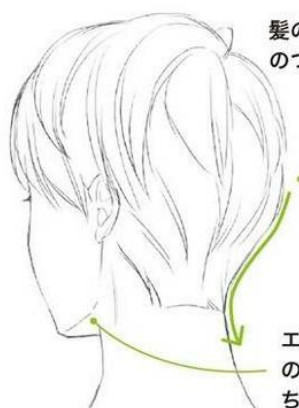
実物をよく観察!

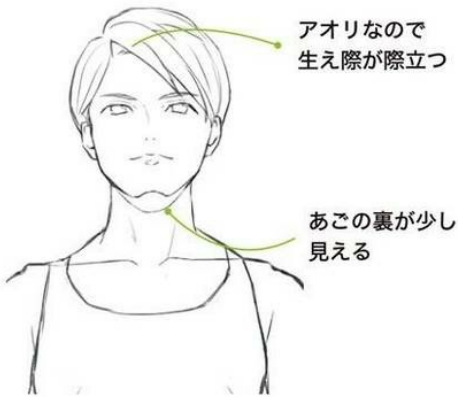
横の髪は後ろに
向かう

女性と比べると、
りんかくはスッキ
リしたラインに

耳の見え方を把握しよう

つむじからの流れ
を意識する

短髪だと左右のほほ
が少しだけ見える

アオリ

アオリの角度では、あごに立体感をつけると男性らしくなる。鼻や首すじなども、少しラインをプラスして立体的に表現しよう。

フカン

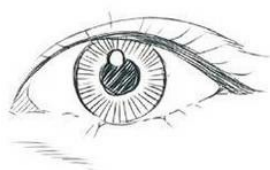
上から見ているフカン。とくに男性の方がつむじからの毛流れが明確になる。髪の毛が、どこからどちら向きに流れているか意識して。

目の描き方

目は、キャラの個性を形成するもっとも重要なポイントであり、作家性が反映される場所でもあります。さまざまな描き方をマスターして、魅力的なキャラをつくりましょう。

目の構造を知ろう

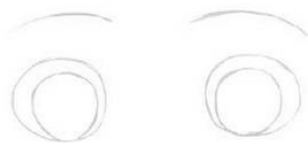
白目の中に黒目があり、その中に虹彩(こうさい)と瞳がある。マンガ表現ではとくに女性の場合は目を大きく描くなど、デフォルメが強めになる。

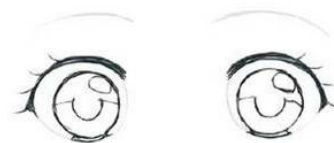
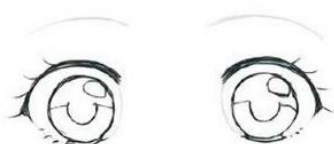
リアルデッサン

写真から起こしたリアルな目のイラスト。このままだと劇画タッチの漫画になってしまうので、デフォルメしていく。

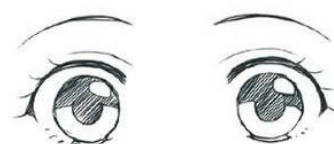
マンガデッサン

目の形をまるくして、マンガタッチにデフォルメ。黒目の形やまつ毛の量で印象が変わる。

プロセスで確認

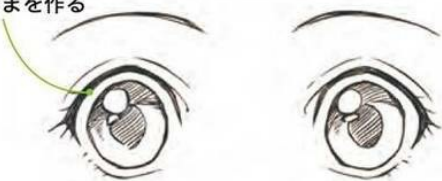
目はまつ毛やまぶただけでなく、黒目の中もハイライトや瞳孔など、とても細かいパーツでできていることに注目しよう。

白目と黒目の大まかなアタリをとる。正面顔の場合、黒目は下まぶたにつけるとよい。

アイラインは目のまるみを意識しながら描く。目頭をやや太め、濃い目に描くとかわいらしくなる。

ハイライトや瞳孔などバランスをとりながら黒目の内部を描き込む。

白目のアタリラインに沿って下まつ毛も描く。

まぶたはアイラインに沿ってまるく描く。とくに女性キャラの場合、まぶたがあるだけでぐっとかわいくなる。

女性キャラの場合、まゆ毛はやや下がるように描く。黒目に色を入れて完成させる。

よく使う目のタイプ

マンガキャラクターで多く見られる４タイプの目を覚えよう。目と瞳の形やまぶたの厚みによって、印象が大きく変わる。

くり目

目頭と目尻を結ぶ横線が水平な、スタンダードな目の形。二重の幅も、上まぶたに沿ったデザイン。

たれ目

目頭より目尻の位置が下にあるたれ目タイプ。目頭をやや上向きに描くと、自然な感じのたれ目になる。

つり目

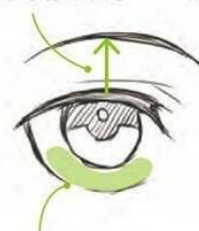
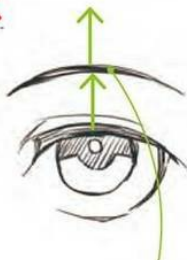
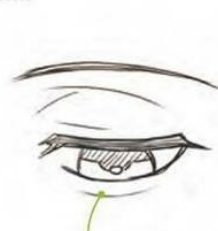
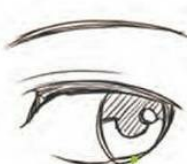
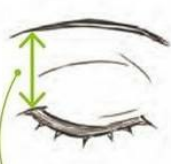
目の中心線より、目尻が上になっている目。目尻にいくにしたがって、ラインを太くするときつい印象になる。

縦長目

目を縦長にデフォルメしたパターン。目の形に合わせて、黒目も縦長に描く。黒目の上部はまぶたでかくれる。

目の動き

基本的に、目を動かすときの瞳の動きは、目の形で変わるものではない。黒目を動かすことで、まつ毛やまぶたも一緒に動くことに注目。

上を向く

下を向く

横を向く

目を閉じる

いろいろな目

ラインの太さ、形、黒目の大きさ、まつ毛の量、光の入り方などで目の印象が大きく変わる。キャラクターの性格によって使い分けよう。

女性1 ヒロイン系

目頭に対して目尻が下がった、スタンダードな目の形。目尻を下げることで、優しい印象になる。二重の幅も、上まぶたに対して平行に描く。

まつ毛の分量も多すぎず、少なすぎず

大きな瞳に、適度にハイライトを入れる

下まつげを少し多めに描くと、さらに美形に見える

女性2 美人系

顔立ちのくっきりした女性キャラに。アイラインを濃く、まつ毛を長めに描くことで「美形」であることを強調。目頭側の二重の幅も広め。

女性3 神秘的

目の中心線より、目尻が上向きになっている目。目尻にいくにしたがって、アイラインを太くするとバランスがいい。黒目は大きめに。

黒目を淡めの斜線で描いて、目の色を茶色やブルーに見せる

まつ毛を控えめすることで、アイラインを強調

目尻のハネを太く、長く描いてツリ目風に

まぶたの上のラインを強調して描くと、じとっと見ているような色気に

ハイライトは少なめにして、憂いを出す

女性4 色っぽい

目頭に対して、目尻が下にあるたれ目タイプ。落ちくぼんだような二重が特徴。目頭側にまつ毛を描き込むと、さらに伏し目がちな色気が出る。

女性5 クール系

何事にも冷めた目を向けるようなクールな女性のイメージ。目尻と目頭は平行に。まつ毛を線で描かず、アイラインと同化させる。

目尻のハネや内側のまつ毛も太く描く

二重のラインを鼻筋側に寄せると、彫りが深く見える

まつ毛も線ではなく、袋状に描く

黒い部分を作らないことで、感情のないロボット系の雰囲気に

女性6 縦長目

目を縦長にデフォルメしたパターン。目の形に合わせて、黒目も縦長に描く。下まつげは描かず、キリッとした印象に。

二重のラインは目頭側だけに入れる

男性1 主人公タイプ

正義感の強い主人公。アイラインを太くし、目尻をツンと上げてつり目にすることで、気の強さを表現。まつ毛は描かない方が、男子らしくなる。

黒目を大きく描くと、まっすぐ見つめているような印象に

二重のラインを平行に描いて、切れ長感を強調

黒目を小さく描くと、男らしくなる

男性2 切れ長

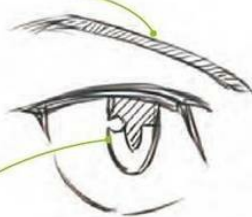
知的な男性キャラに使いたい切れ長の目。上まぶたの線を平行に描くことで、クールなイメージに。まつ毛は描かずに、目の印象を強めよう。

白目の部分を多くして黒目の小ささを強調すると、セクシーな印象に

男性3 ユニセックス

男性なのに、なぜかフェミニンな魅力をかもし出すキャラ。目尻は太めに、すっとのばすとさらに印象深くなる。悪役に使うのもおすすめ。

下まぶたにだけ、まつ毛を描く

まゆ毛をキリッと上げて、気の強さを表現

目の幅をせまくし、白目部分をたっぷりとる

男性4 熱血系

気の強い熱血系男子のデフォルメ表現。目の形自体はまるいが、黒目を細く描くことで、気の強さが出る。年下のライバルキャラなどで使いたい目の表現。

黒目を大きめにすると、かわいらしさが出る

男性5 女の子っぽい

男性なのに、みんなに守ってもらうような女の子ポジションのキャラ。女性と差別化するために、まつ毛は描かない。アイラインも気持ち太めに。

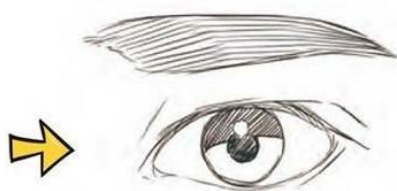
下のアイラインもやや太めに描く

まゆ毛の描き方

まゆ毛は目とセットで考えるべきパーツです。キャラの性別や性格によって細い、太い、右上がりなど異なり、目と同じくらいバリエーションも豊富です。

まゆ毛の構造を知ろう

まゆ毛は目と同じく、キャラクターの性格を表現する大切なパーツ。通常は単体ではなく、目と合わせてデザインしていく。

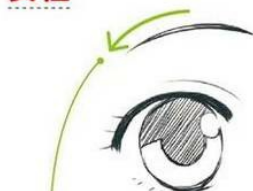
まゆ毛と目の間隔を変化させてみよう!

人間のまゆ毛は、リアルでは目の大きさに対して割と太め。このままでは目の印象をうすめてしまうので、デフォルメが必要になる。

マンガデッサン

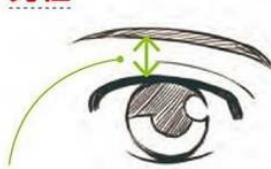
目に印象を集めるため、まゆ毛は細く、シャープに描く。おじいさんや熱血ヒーローなど、キャラクターによっては太く描くことも。

男女のまゆ毛のちがい

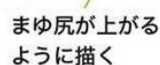
まゆ毛には女性と男性でちがいがある。女性はまゆ毛自体が細く、目との距離が広めなのに対し、男性は女性より太く、目との距離がせまくなる。

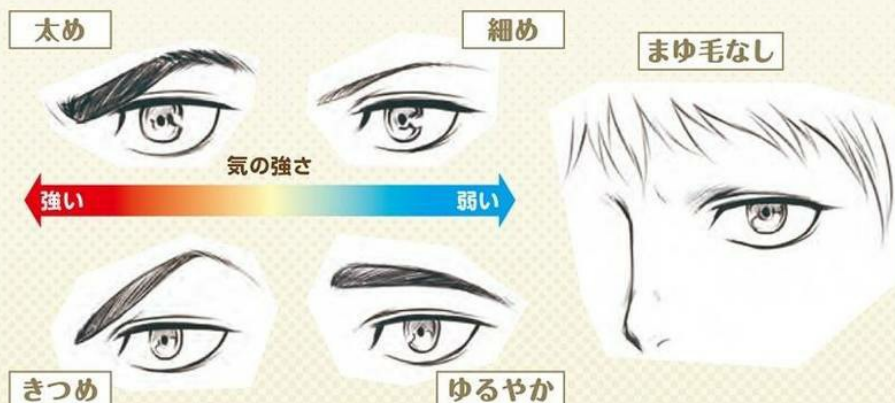
女性

目とまゆ毛の間は広めにとる

まゆ尻はやや下げ気味に

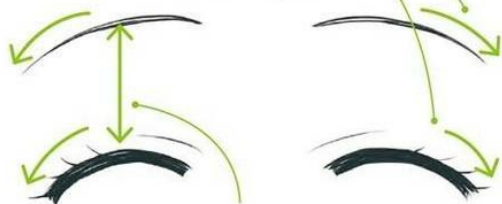
男性

女性と比べて目とまゆ毛の間はせまく

細い線ではなく、太めに描いて力強く

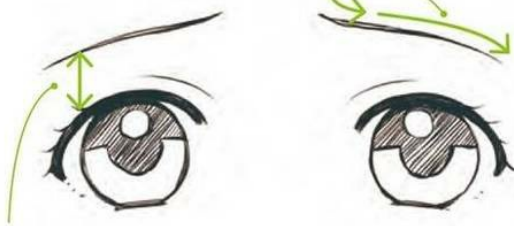
まゆ尻が上がるように描く

まゆ毛の太さや角度でキャラに変化を!

キャラクターの「気の強さ」に変化をつけるポイントは「まゆ毛の太さ」と「まゆ毛の角度」。太く、角度がきついほど気は強くなり、細く、角度がゆるやかなほど気は弱くなる。ちなみに、まゆ毛がなくなると感情が読みとりにくくなるため、冷徹なキャラを表現できる。

まゆ毛と感情表現

まゆ尻を上げ下げする、眉間にシワを入れるなど、まゆ毛は感情の変化を表現することができるパーツ。ここでは基本パターンを覚えよう。

ほほえみ

困惑

怒り

悲しみ

まゆ毛の種類

まゆ毛は太さを変えたり、毛並みを表現したりすると変化が出る。まゆ毛の角度に合わせて眉間のシワを描くのもGOOD。

ヒーロー

まゆ毛を太く描いた熱血ヒーロー。眉間にシワを描くと気合いの入った表情に。

おじいさん

長くのびたフサフサのまゆ毛。知的なイメージのおじいさんにぴったり。

クール

いつも冷静にふるまっている悪役キャラ。まゆ毛を目と平行に描くとクール。

臆病

臆病な人物はまゆ尻が下に。二重のシワを深くするとげっそり感が出る。

冷徹

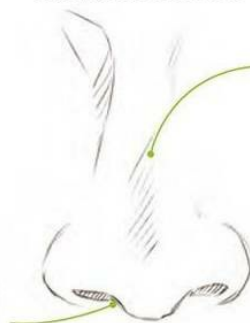
まゆ頭を高く、目とはなして描くと疑い深い人物に。目も伏し目がちに描いて。

鼻の描き方

人間の顔の中心に位置する鼻。マンガでは、正中線の中心に描くのが基本です。リアルに描くことは少なく、点や鼻すじ、鼻先だけなどデフォルメパターンはさまざまです。

鼻の構造を知ろう

鼻は顔の中でもデフォルメが強いパーツだ。キャラによっては点のみの場合もある。まずは、写真→リアルデッサンの流れを確認しよう。

正面

リアルデッサン

正面のときは、鼻柱は影で表現する

正面から見た状態。鼻のつけ根から鼻柱が盛り上がるので、高さを影で表現。鼻翼(小鼻)もしっかり描く。

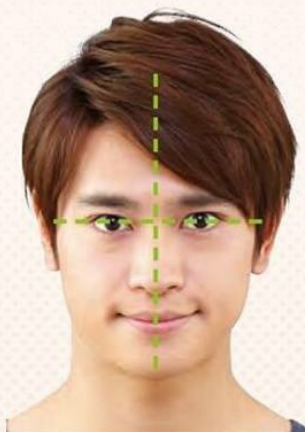
横

リアルデッサン

横から見たときは、鼻の高さをそのまま描く。人によっては、鼻すじに特徴が出る。鼻の穴の位置は、上唇のラインの中心あたり。

POINT

マンガデッサンでもパーツの配置はリアルと同じ

マンガ表現では、目や鼻、口の形などパーツの描き方をデフォルメする。ただし、形は変えても、位置が変わるわけではない。実はこれが意外と知られておらず、自由に配置してしまう人が多い。右の写真を見るとわかるように、位置を正確にとらえることでバランスのとれた顔を描くことができる。

鼻のマンガデッサン

人物のデフォルメ具合によって、しっかり描くか、思い切り省略するか決まる。リアルからデフォルメまでのバリエーションをチェック！

基本タイプ

鼻すじはしっかり描くが、小鼻と鼻の穴は小さく。

影を描くと立体的に見える。ややリアル向けのマンガに適している

鼻先は三角形に描き、鼻すじとつなげるイメージ

男性の場合、やや直線的に描くとよい

リアル系

リアルな人間のバランス。鼻が劇画タッチになるので、目、口などもリアルに。

小鼻を強調させると男性らしい立派な鼻になる

マンガ表現

ギャグのオチとしてリアル表現を織り交ぜる

ギャグ系のコマで頭身を小さくするなどのデフォルメはよく使われるが、逆もアリ。あえてリアルに描き込むことで、そのキャラが放心してしまった様子などをうまく表現できる。常に使えるワザではないが、たまに入れると効果的。

1点タイプ

鼻先は鼻すじをイメージしながら描くことでバランスがとれる

かなりデフォルメしたパターン。鼻先のみを点で描く。鼻先なので、2点のときより上に描くのがコツ。

2点タイプ

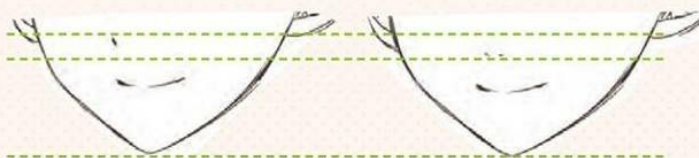
鼻の穴を描くと1点タイプよりもややリアルタッチに

プリクラのように正面から光を当て、鼻すじを消すイメージ。鼻の穴だけを、ちょんちょんと控えめに描く。

POINT

鼻のどこを描くかは省略の仕方で異なる

鼻を省略して描くとき、１点タイプは鼻先を描いているので耳たぶより上のラインに。２点タイプのときは鼻の穴を描くため、耳より下のラインに描こう。

PART2 > LESSON 11

口の描き方

口はキャラクターにセリフを言わせるだけでなく、感情を表現したり、個性をひきたたせることができるパーツです。基本の口の描き方を学びましょう。

口の構造を知ろう

まずは基本となるのが閉じた口。上唇と下唇の描き方がマンガデッサンではどのように省略されるかをチェックしよう。

唇の厚さは基本的に上下で均等!

リアル寄り ⇔ マンガデッサン寄り

上唇と下唇のふくらみを表現するとリアル寄りに。あまりマンガデッサンでは使わない描き方。

上唇は省略して描かず、下唇のふくらみのみを描く。マンガデッサンではこのくらいが王道。

上唇、下唇をともに省略。子どもや10代の女性キャラであればこれでも十分。

口の感情表現

口は感情によって、その形が変化しやすいパーツ。基本的に、感情が大きいほど口も大きくなる。口角の角度にも注目！

さまざまな角度から見る

口を横やななめから描くときには、唇のふくらみに注意しよう。マンガデッサンでは、ふくらみはおさえ気味に描くのがベター。

横から

リアル寄り

上唇と下唇両方を前に突き出るように描く。

マンガデッサン

唇のふくらみはおさえめに。まっすぐだとのっぺりした印象になってしまうので注意。

あごは真下には開かない

あごは扇状に開くため真下には開かない。真下に開かせたい場合はデフォルメを強調気味に描こう。

アオリ

アオリから見た場合は、口は直線ではなくゆるやかに

ななめ後ろ

ななめ後ろ側から見ているので、口は短めに描く

上唇と下唇のふくらみを描く

フカン

上唇の線を長めに描くと立体感が出る

下唇の線は描いても、描かなくてもOK

感情が大きいときは上下の歯を見せる

キャラの感情が激しく、口を大きく開けたりする場合には、歯をしっかり描くことが重要。基本的には上側の歯を見せることが多く、下側の歯だけを見せることは少ない。

怒りで口を大きく開けた場合。歯は1本1本書く必要はない

上から見ているので、口の形に沿って下の歯も描く

歯ぎしりしている場合は、ギザギザに描いて、感情を表現する

口は上側より下側が大きくなるように描く

PART2 > LESSON 12

耳の描き方

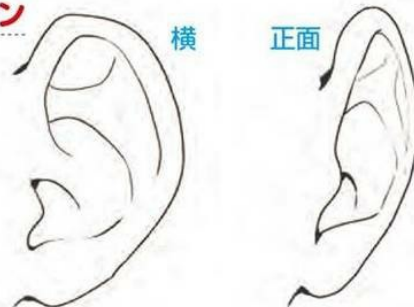
いざ耳を描こうとすると、意外に描けないという人も多いでしょう。実は耳の構造はとても複雑なんです。まずは、耳を描くときにおさえるべきポイントを整理しましょう。

耳の構造を知ろう

正面から耳を描こうとして、実は横向きの耳を描いてしまう人が少なくない。正面と横から見た耳のちがいをしっかり意識しよう。

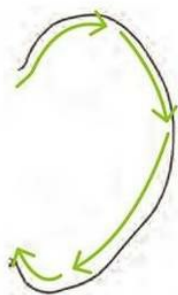
リアル寄り

耳を構成するおもなパーツには、耳輪、耳たぶ、耳珠、対輪などがある。自分の耳を触りながら、それぞれの部位を確認してみよう。

マンガデッサン

マンガデッサンではリアル寄りに比べて、影を描かずシンプルに線のみで描こう。

プロセスで確認

目や髪とちがい、基本的にどんなキャラでも同じ耳を描いてOK。そういう意味ではまずひとつの耳の描き方を覚えることが大事だ。

1 りんかくを描く

まずは耳の一番外側のりんかくを描く。だいたい４ステップに分けて考えると描きやすい。

2 穴の位置を決める

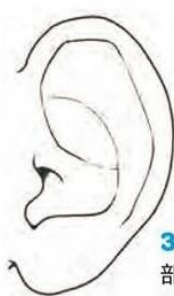
上下の耳のつけ根の半分から少し下付近に耳の穴を描く。

3 耳輪を描く

耳輪は厚みを意識して、りんかくに沿うようにして描く。

4 中央付近を描く

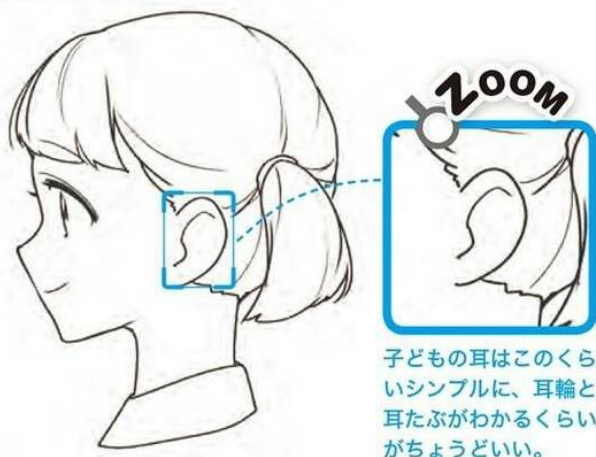
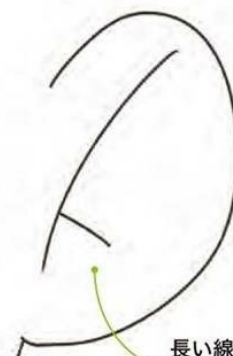
耳穴の下部分から上のつけ根に向けて、ぐるっと線を入れる。

5 線を足す

3で描いた耳輪の上部分から、中央付近に線をのばす。

POINT

小さいイラストでの耳

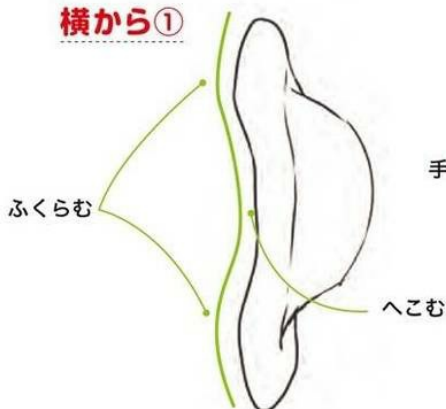
小さいイラストでは耳を細かく描くのは難しいので、りんかくを描いて、耳の中はざっくり描けばOK。

子どもの耳の描き方

マンガデッサンの耳を子どもに当てはめると、少しバランスが悪くなってしまう。そのため子どもの場合は、よりシンプルに描く必要がある。

さまざまな角度から見る

耳は角度が変わると形が大きく変わってしまう。注目すべきは耳輪と耳たぶ。これらの厚み、肉感を表現できるようにしよう。

横から①

ふくらむ

へこむ

横から②

手前の線が優先される

内側の面積は細長い半月状になる

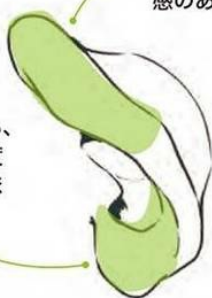
上から①

耳上部の厚みをしっかり描くと、肉感のある耳になる

上から見ていても、耳たぶはある程度厚みをもたせたほうがよい

上から②

少し細く

太く

下から①

耳穴は見えない

耳輪はおおよそ同じ幅を意識する

下から②

アオリなので幅はせまくなる

耳たぶは幅を大きく描いて厚みを表現

マンガ表現

尖った部分のラインのとり方

エルフキャラの耳の描き方

エルフやケモノなど、ファンタジー系のキャラクターは体や顔のつくりが通常の人間と異なる。たとえば、エルフ耳を描くときは、人間の耳の「耳輪」のラインから三角形を作るイメージで尖らせるとよい。耳の内側は、尖らせた範囲分だけ、通常の耳の描写と同様に描き込む。

PART2 > LESSON 13

りんかくの描き方

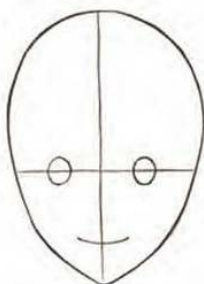
スタンダードな卵型、大人っぽい面長、かわいらしいまる型など、りんかくによっても顔のイメージは大きく異なります。キャラクターの個性に合わせて使い分けましょう。

代表的なりんかく3種

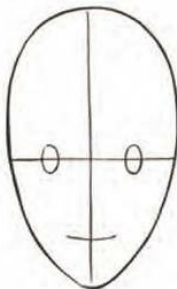
よく使われるりんかくは、卵型、面長、まる型の3種。顔の基本的な幅は同じにして、あごの長さで描き分けると、まとまりがよくなる。

卵型

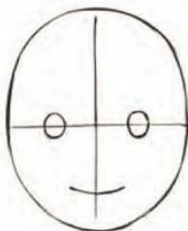
女性

標準的なキャラの顔型。登場回数が多くなるヒロインは、何度も見る分、スタンダードな形に。

男性

男性も卵型が主人公である場合がほとんど。目、鼻、口などのパーツをバランスよく描き入れる。

面長

あご先を長くすると、大人っぽい女性に。目を切れ長に、まゆを平行に描くと落ち着いた雰囲気に。

男性であご先を長く描くと、りりしい印象に。目をすっと切れ長にするとよりクール。

まる型

正円に近い形でアタリをとるとふっくらしたりんかくに。目を大きくすると優しい印象の女性に。

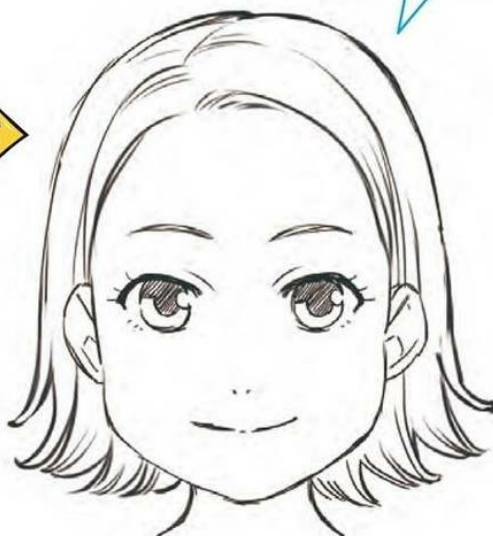
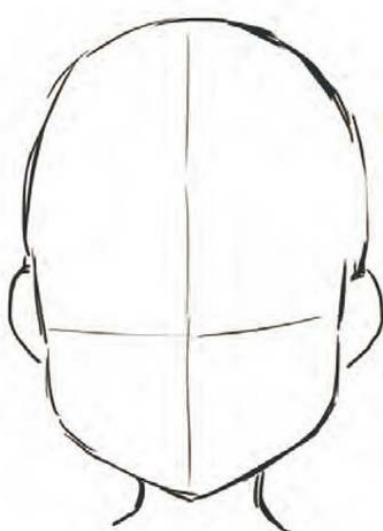
丸型だと男性も優しい印象を出せる。目の位置を下げると、幼児や赤ちゃんにも。

さまざまなりんかく

りんかくには、ほかにもさまざまなパターンがある。主役というよりは、魅力的な脇役のバリエーションとして登場させるのがおすすめ。

エラ張り型

元気で活発、健康そうなイメージになる。まゆや目尻をややつり上げ気味にすると、勝気な印象を出せる。

元気で快活!
男勝りのしっかりキャラに

はじめは通常の卵型でアタリをとる。頭や耳の位置を決め、りんかくを描く段階になったらほほに少しふくらみをつける。

パーツを描き入れる。ほほがふくらんでいるが、太っているわけではないので、あごはシャープに尖らせる。

アレンジ

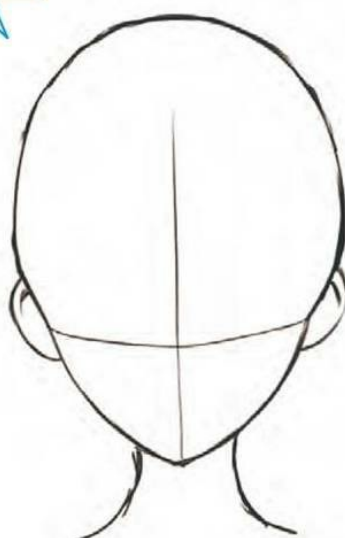
**子どもの場合は
パーツを変えて幼く**

エラ張り型を子どものキャラで使うときは、前髪をおろしたり目をまるく描いて幼い印象に。

いちご型

幼い子どものほか、学園のアイドルなどの美少女や不思議ちゃん系のキャラを描くときにおすすめ。骨格が小さいので鼻や口も小さめに。

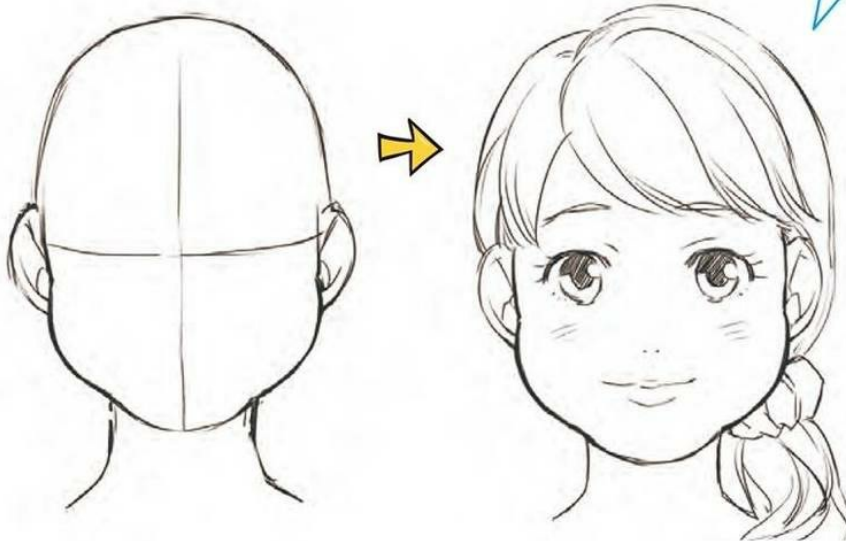
守りたくなるような
かわいい妹キャラ

プンプンと怒ったときなどは、ほほの一部だけぷくっとさせ、口のはしと合わせてふくらみを表現しよう。

卵型を描き、下寄りに十字のアタリを描き入れる。あごに向かって小さく細くりんかくを描く。

鼻、口などのパーツを小さめに描き入れると、ほっそりした小顔の女の子になる。体型もやせ型に描こう。

下ぶくれ型

ほほがふっくらとしているので、柔和な印象を出しやすい。唇をぽってりさせると、優しさと同時にセクシーな雰囲気も表現できる。

ふっくらと優しい印象の
おだやかなお姉さんタイプ

卵型を描いて十字を中心に入れる。耳の位置を決めたら、ほほのアウトラインを少しまるくふくらませる。

パーツを描き入れる。ほほが大きくふくらんでいるのにあごが尖っていると違和感があるので、 あごもまるく。

NG 強調しすぎると
コブのようになる

ほほのラインをでっぱらせすぎてしまうとコブがついているように見えるので注意しよう。

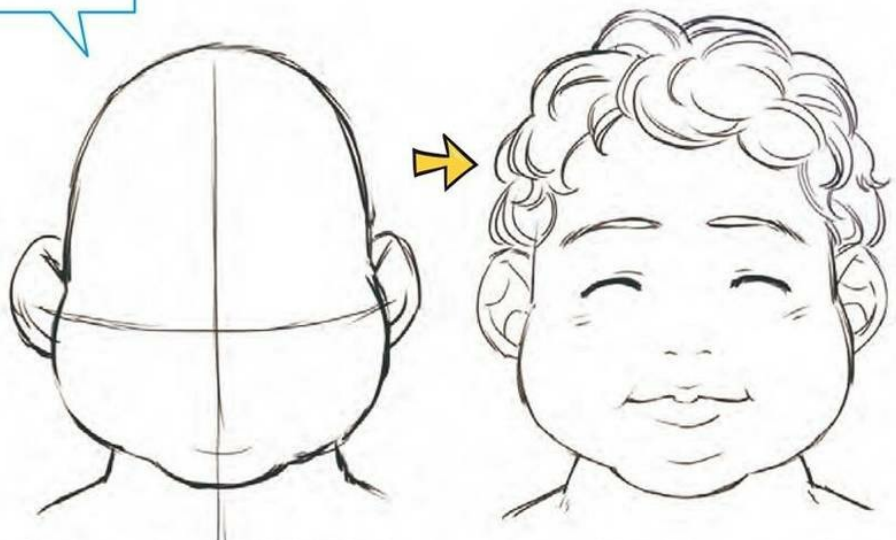
ぽっちゃり型

おだやかな性格で場をなごませるようないやし系のキャラクターを表現するのに最適なりんかく。耳も大きめなのでさらに顔のサイズが強調される。

まるいフォルムで
いやし系のキャラに

アレンジ

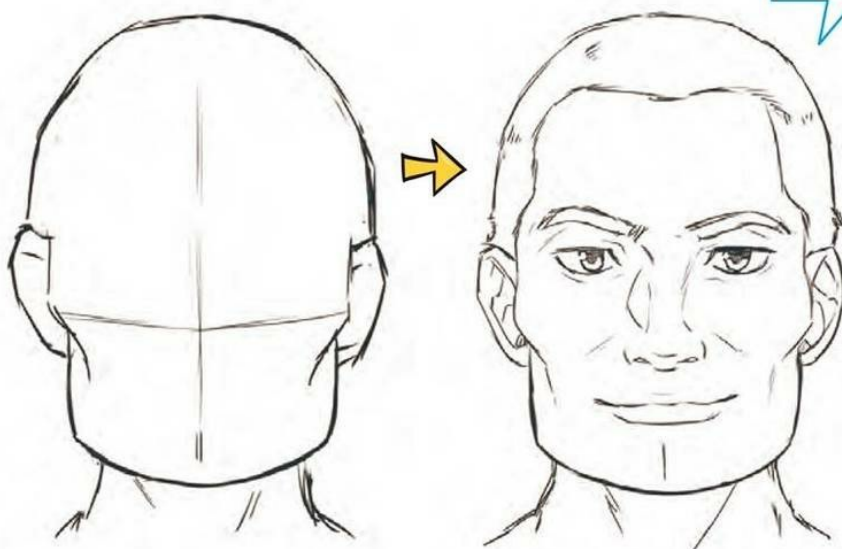
髪の毛や目で大きく
印象を変えてみよう

目を大きく、まゆを太くするだけで、りりしい雰囲気にもなる。髪の毛でもがらりと印象を変えられるので試してみて。

卵型をベースに、中心よりやや下に十字のアタリを入れる。ほほを描くとき、頭のアタリより大きくふくらませて描くとよい。

パーツを描き入れる。にっこりした細い目や下がったまゆ毛などにすると、やさしそうな雰囲気に。

ゴツゴツ型

筋肉質な男性などゴツめの人物を描くときに使いたい顔型。はっきりとした目鼻立ちにすると、力強くて迫力のある性格を表現できる。

四角いアタリの顔型は
職人気質の頑固さが魅力!

アタリをとるときに、まるではなく角まるの四角にする。中心より下に十字を描き入れたら、パーツを描き込む。

顔のパーツを描き入れる。鼻や口の描き方もデフォルメするのではなく、リアル寄りにするのがおすすめ。

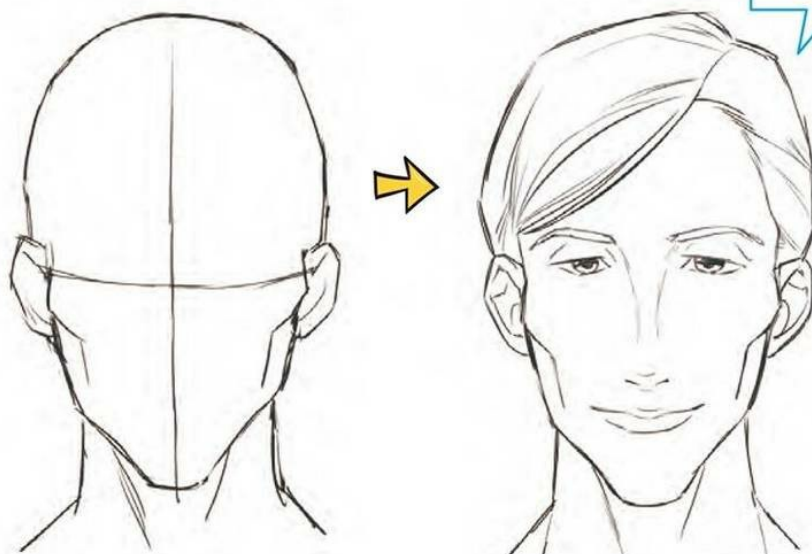
アレンジ

**大口を開けて笑うと
豪快なイメージに**

笑うときは大きな口をあけて豪快に！ ゴツゴツ系は怖い雰囲気になりがちだが、口と目を変えるとガラリと印象が変わる。

げっそり型

やせてほお骨が浮いた神経質なキャラにぴったりのりんかく。髪型も動きを出さずにまとめると、きっちりとした神経質な様子がきわ立つ。

神経質だけど
どこか味のあるキャラに

面長のりんかくをとり、中央に十字を描き入れてアタリにする。ほお骨を出っぱらせて、その下をこけさせる。

パーツを描き入れる。大きな目を描くとバランスが悪くなるので切れ長にして、ハンサムな紳士風に。

アレンジ

**げっそり型の顔を
よりげっそりさせた表現**

げっそり型をさらにげっそりさせる場合は、りんかくはあまりいじらず、ほお骨の下に入れたほほの線をさらに強調させる。

髪の毛の描き方

髪の毛はキャラクターの雰囲気を表すのに重要なパーツです。まずは、基本的な生え方や毛の流れを押さえて、自然な髪の毛の描き方を覚えましょう。

流れを理解する

髪の毛は、分け目、つむじ、生えぎわの3か所から毛先に向かって流れていく。流れを意識しないと、不自然な髪型になるので注意。

分け目

分け目を中心に、髪の毛が左右に下がる。分け目は、ややジグザグにぼかした方が自然。

つむじ

頭頂部にあるつむじから、髪の毛がうずまきのように流れる。フカンで描く場合は、とくにつむじを意識して。

生えぎわ

おでこを出している人物を描くときは、ここが重要。おでこの形をとってから、後ろに流すように描く。

簡略化してもOK

細く毛流れを描いてもいいし、適度に省略してもOK。キャラクター性や顔のパーツのデフォルメ具合など、自分の絵柄に合わせて変化を。

リアル寄りの方が大人しく&清楚に見える

リアル寄り

髪の毛の線を細かく描き込んだパターン。とはいえ、分け目、つむじなどの毛流れは省略している

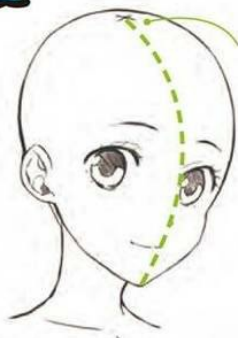
省略タイプ

髪の毛をある程度の束で考え、中心の線を少なくするイメージ

毛先は束のようにまとめたものを基本とする

プロセスで確認

髪の毛の描き方は、実はかなりシンプル。まずはつむじを決めて、ざっくり髪の毛の流れを描く。あとは細かい部分を描き込んでいけばいい。

1 つむじを決める

基本的につむじは中心線上に置くとよい

髪以外の部分は描き込んでおく。髪の流れが生まれるつむじを決める。

2 髪の流れを描く

髪の毛は頭から少し浮かせる

つむじを中心に全体的な髪の流れを描く。

3 毛先まで描き込む

流れに沿って、毛先に向かうほど細くなるように描いていく。

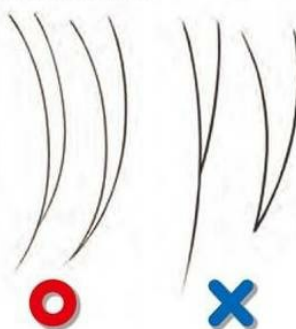
4 全体を整える

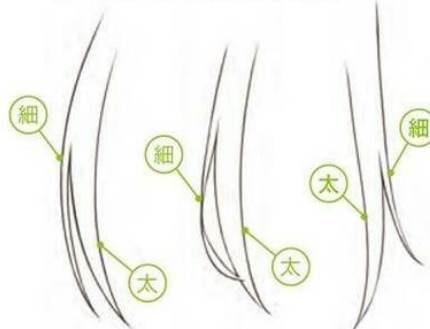
毛先は太め、細めをバランスよく

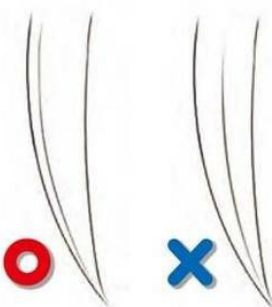
毛先の細かい部分まで描き込み、全体を整えて完成。太めの毛先、細めの毛先を混ぜるとバランスがとれる。

毛先の描き方

毛先は、単に先細るように描けばいいというものではない。中間線の描き方や毛先が分かれる場合の描き方など、いろいろな技法がある。

1本の場合

毛先はまるみを強調するため、束でなく線を残して描くと、髪の毛に表情が出やすい。線は長すぎると不自然。また、カッチリしすぎると髪のニュアンスが出にくくなる。

毛先が分かれる場合

毛先が2本に分かれる場合は、同じ太さで分けるのではなく、どちらか一方を太く、一方を細く描くとバランスがとれる。

中間線の描き方

1本の毛先に中間線を描く場合、はしに寄せて描くとやわらかい印象になる。真ん中に描いてしまうと不自然に見えるので注意。

マンガ表現

風でなびく髪の描き方

風でなびく髪を描く際には、毛先が全体的に広がるように描くのではなく、1か所に集まるような髪の流れをイメージして。

いろいろな髪型

髪質や色、毛量、長さのほか、ヘアアレンジでも変化がつけられる。アレンジをしたときは、どこに髪の毛が集まるのかを意識して。

女性

ツインテール

髪の毛を真ん中で2つに分け、それぞれを結んだ状態。結んだ位置から、髪の毛が下に流れる。

ボーイッシュ

やや外側に跳ねさせると元気なイメージになる

女の子のショートヘア。もみあげ部分を長くして前髪を短くすると、女性らしくなる。毛先はところどころつなげて、束感を出す。

ポニーテール

シュシュと髪の毛が混在しないよう注意

後ろ毛はまっすぐ下ろすのではなく、曲線を基本にふんわり描く

トップの高い位置でひとつに結ぶ。前髪は残し、結んだまわりに放射状に線を描く。少しふわっとさせながら、毛束を下ろすのがコツ。

アップスタイル

イラストでは見えないが、後ろの結び目に向かって毛の流れを描く

前側に落ちる髪の毛の先はくるっと内側に描くとかわいらしい

後ろでまとめた大人っぽいアップヘア。前髪を上げるときは、生えぎわの描き方に注目。おでこの形を決め、後ろに向かって流す。

POINT

結んでいる部分に毛を流す

アップスタイルやポニーテールなど髪を結んでいるときは、結び目部分に向かって毛の流れを描き込むとよい。

三つ編み

三つ編みは段々、小さくなるように描く。また、直線的にならないように注意

後れ毛を少し描くとよりかわいらしくなる

毛束を3つに分け、交互に編んだ髪型のこと。構造を理解して描こう。上のように頭に沿った部分も編んでいるときは、編み込みと呼ぶ。

片寄せ三つ編み

三つ編みのない方は、束がゆるんでたわんでいる

片方に寄せて、1つにまとめた三つ編み。2つに分けているときより、三つ編みを太く描くのがコツ。

ウェーブヘア

耳付近から大きくウェーブさせるように描く。毛先の流れはランダムに

前髪は一旦、おでこから上に浮かせるよう描く

ふわふわした髪型を描くときは、ウェーブの出方に注目。トップにあたる部分は少しふくらむ程度に描き、中間地点で動きを出すとまとまる。

ロングヘア

前髪はおでこに沿って、自然に下ろすように描く

毛先は内側に入るものと外側に跳ねるものをバランスよく

肩より下までのばしたヘアスタイル。肩にかかる部分の毛の流れを意識して描くこと。サイドの髪の毛を耳にかけている場合は、耳を出す。

ボブ

サイドの毛は、分け目から左右に広がる

中間地点はまっすぐに描き、毛先を少し内側に入れる

あご下3センチくらいの長さでそろえた髪型。毛先は内巻きに描く。前髪も自然と内側にカーブするように描くと、かわいらしいイメージに。

動きに合わせて毛束が動く

ボブやおかっぱヘアの人物が動いたときは、バラバラではなく、束になったまま全体をさらっと流れるように動かすこと。この束感がないと、髪の毛が乱れたような印象になってしまう。

男性

マンガ表現

髪の毛の動きで躍動感のあるシーンに!

正面に突然敵が現れる！…など衝撃的なことが起きたときは、髪の毛の動きで表現するのもアリ。正面から風を受けたように髪の毛をぶわっと動かしてみよう。実際に風が吹いていなくても、心の変化として表現して。

普通の男子向けショートカット。女子とちがい、もみあげの髪を減らして耳を出す。つむじを中心に、髪の毛を放射状に描いて。

七三分け

前髪は耳の後ろにかけるとスッキリする

ぴっちりした七三分けなので、頭の形に沿うように描く

髪の毛を7：3で分けたスタイル。分け目から頭に沿うように横に流す。前髪部分はおでこにかけつつも、耳の後ろですっきりまとめる。

マッシュルームカット

ふんわりしたニュアンスで描くことでフェミニンな雰囲気になる

耳の前に落ちる毛束は、くるっと前方向に描くとよい

全体を同じ長さにそろえたショートヘア。つむじから放射状に描くのは同じ。途中でハネさせずに、毛束感を残してまっすぐに描く。

POINT

まとまりのある髪型は毛先をいくつかのブロックに分ける

マッシュルームのようなまとまりのある髪型のときには、まとめすぎると重くなるので、毛先をいくつかのブロックに分けてとらえよう。

外国人風パーマ

外に跳ねたり、後ろに跳ねたり、ランダムに跳ねさせる

やや太めの束感を意識して描いて、ざっくり感を出す

ショートと同様に、つむじから放射状に描く。長さはやや長め＆ウェービーに。髪の動きに沿ってテカリを描くと、金髪風に見える。

デコ出しパーマ

髪の毛全体を束で立たせる

生え際は後ろに立たせるとよい

毛束をつくって、外にハネさせるとやんちゃなお兄さんに。前髪をつくらずにおでこを出した方が、ちょいワル感が演出できる。

POINT

外国人パーマの金髪を描き入れる

金髪の人を描きたいときは、ツヤが出るところ（ウェーブの部分など）に短い線を足してみよう。光の反射感が強調されて、金髪らしく見える。

ロングヘア

えり足は長めに描いて、外に跳ねさせると男性のロングヘアらしくなる

ところどころ、細めの毛束を描くと効果的

つむじから放射状に描くのを基本としながら、全体を長めに描く。えり足は、Yシャツのえりにつくくらいの位置で外側にハネさせよう。

ツーブロック

毛束は細かめに、チクチクするように描く

刈り上げ部分は斜線を入れるなど、肌部分とちがうことを表現する

頭頂部から耳の上くらいを残し、下を刈り上げにした髪型。刈り上げ部分は省略して描く。残した髪を長めにすると、描き分けやすい。

トップを長めにして、刈り上げ部分にかぶせてもOK

基本的にボウズを描き、そこにトップの髪の毛を描き加えるイメージで

えり足の形はうなじの凹み部分を意識して決めよう

ロングヘアひとつ結び

結び目に届かない毛束を途中に描き入れる

長い髪を無造作にまとめているヘアスタイル。束感があるおくれ毛をつくるとボサボサではなく、あえてくずしているような印象に。

感情表現の描き方

人間は感情が働くと、それが表情として表れます。マンガでは、おもに目、口、まゆ毛の3つのパーツが変化し、豊かな感情を表現することができます。

感情の描き分け

代表的な感情は「喜び」「悲しみ」「怒り」など。感情の度合いや、どんな心境からその表情をしているかによって、描き方が変わってくる。

泣く

まゆ頭はクイッと描き、そこから下げるように描く。まゆ尻をさらに下げる

涙は目のはしに多めに溜めて、そこから流れるように描く

口は上側より下側を広く描くとネガティブさを表現できる

堪えきれない涙

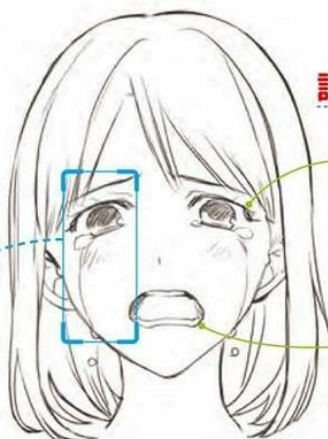
目は開いた状態で、目尻に涙を描いて我慢を表現

口は大きく広げて描くが、下がるイメージで描く

訴えかけるような涙

泣きながら話しているので、まゆ毛がぐっと下がる。大粒の涙が伝った跡を描こう

目は大きく描いて、訴えている感じを出す

口はゆるやかな曲線で描いて女性特有のか弱さを表す

驚きと悲しみが混在

「えっ…」という表情なので、口の下側が広がるように描く

驚きのあまり瞳孔が収縮するので、黒目が小さくなる

悲しみ

悲しい表情なので、目は正面ではなくやや下を向くように描く

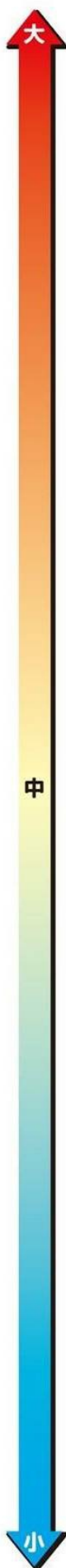
目も口も含め、すべてのパーツが下がる。ほほからすべて落ち込むようなイメージ

POINT

ベースからパーツを動かして表情の変化を実感!

キャラクターの感情表現を描き分けるときは、ベースとなる基本の表情から「顔のパーツ」を動かす。泣き顔の場合は、まゆ、目、口を全体的に下げ、怒り顔の場合はまゆや目を吊り上げるなど、顔のパーツを動かすと表情に変化がつけやすい。

女性の感情チャート

感情の度合いによる表情のちがいを、チャート式で解説。喜び、怒り、驚きなど感情が動くことで、どんな変化をするか見ていこう。

大
中
小

不安・恐怖

やばい！

口はゆがんだように描けば恐怖感が出る

眉間に力が入るのでまゆ頭が上がる

心配

目の瞳孔が開き、瞳を小さく描く

思わず口があいてしまったかのように、やや台形に描く

オロオロ

焦っているので、視線がキョロキョロ動いている

汗はU字で表現する

あれれ？

目をうすくあけると、疑問の眼差しに

困惑していることから、まゆが八の字になっている

困惑・驚き

ガーン！

通常より髪の毛を跳ねさせる

まゆは左右非対称に。片方は鋭角に描いてよい

びっくり!!

口はまるい台形のように描いて、ぽっかり感を

まゆ毛が上がるので、目との幅は広がる

えっ?!

目を見開く

口はぽっかりあけ、困惑を表現

はてな？

視線をそらすように描き、考えている表情を演出

左右のまゆ毛を非対称にして感情を表す

眠い・ボーッとする

眠り

アーチ状に描いて眠りを表現

口の位置は通常より下で小さく描く

もう寝ちゃいそう

上まぶたが下がるように描く

口は少しゆがませてよだれを垂らす

あくび

目尻にちょっぴり涙を描く

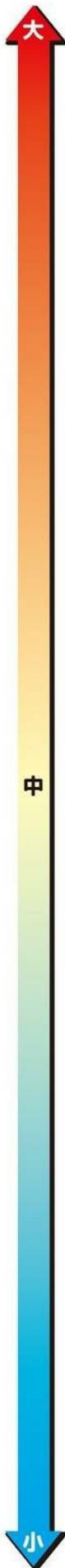
口はつぶれた正方形のように描く

ぼ〜〜

目は黒部分を多く描く

口は小さく描いて無表情感を

男性の場合も基本的な変化は同じだが、顔つきのちがいによって差が出る。ここにキャラの性格が加わると表情の幅が一気に広がっていく。

大
中
小

楽しさ・喜び

わーい!!!

ほほに斜線を入れて、興奮を表現

口は横に大きく広く描く

ぱぁぁ…！

目の縦幅を大きく描く

広角は少し上がるように描いて

やったー！

口は半月状に大きめに描く

目はアーチ状に濃い目に描く

にっこり

まゆはアーチ状に

口角を上げてにんまり

怒り・憎しみ

このやろー！

歯を描くと迫力が出る

まゆ尻、目尻ともに上に上がる

ムスッ

口はかたく結んで、怒りを表現

眉間にシワを寄せるように描く

ちっ！

食いしばっているので、口の片方を閉じるように描く

瞳は片方にずらして描く

いぶかしむ

口は小さくへの字で、やや曲げる

ほほに汗を描いて、嫌悪を表現

悲しみ・涙

深い悲しみと涙

眉間に力が入っている

感情が大きいので、口はゆがませる

目に涙をためる

大粒の涙が、目の下にたまる

瞳はぼんやり描く

げっそり

伏せた目は、目尻がやや上がる

口から力がなくなり、自然と開く

はぁ〜〜

まぶたにもななめに線が入る

まゆが八の字に下がる

大
中
小

不安・恐怖

やばい！

縦線を入れて、恐怖感を出す

口はガタガタにして不安を表現

心配

白目を大きく描いて、ギョッとさせる

ほほに汗を垂らす

オロオロ

口は一部をゆがませてあわあわ感を出す

目は泳いでいる。ななめ上を見るように描く

あれれ？

まゆ頭が上がり、疑問の表情に

伏し目がちになり、まゆが下がる

困惑・驚き

ガーン！

瞳を小さく描いて、目の見開きを強調

紅潮させて興奮度も表現

びっくり!!

口を四角く縦にあけると、ポカンとした表情に

驚いたことで、まゆ毛と目の間の距離が大きくなる

えっ?!

ポカーンとした口はまるく描く

目は縦幅を大きくし、驚きを表現

はてな？

まゆは左右非対称に描くと、軽い困惑感が出る

口はへの字に曲がる

眠い・ぼーっとする

眠り

まゆ尻は少し下がる

口は下にあけるように描く

もう寝ちゃいそう

目はうつらうつら。黒部分を少なく描く

よだれは口のはしから垂れるように描く

あくび

目の動きがちがうので、まゆも左右非対称になる

片目は閉じ、片目に涙を描く

ぼ〜〜

目が半開きに。クマを描くとより眠そう

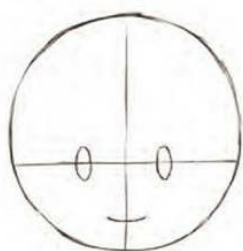
まゆ毛は力なく下がる

年齢による顔の変化

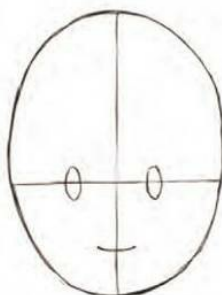
人間は一般的に幼い方が顔がまるく、目が大きいです。大人になるにつれて、形がまる型から卵型へと変わります。変化をしっかりととらえて、描き分けられるようになりましょう。

顔のおもな変化

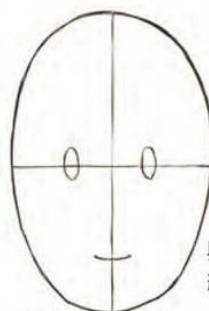
同じキャラが年齢によってどのように変化するのかを見てみよう。各パーツやりんかくの変化に注目。

2～3歳

まる型で、アタリの横線の位置をまん中より下にとる。

- 顔はまるく、りんかくはふっくら。
- 目は縦に大きめに描く。
- ほほに紅潮線を入れる。

10歳前後

少し長めのまる型で、アタリの横線の位置はまん中よりやや下げる。

- りんかくは少しすっきりさせる。
- あごはややシャープに描く。
- 幼少期より目と口の間隔ははなす。

20歳前後

卵型で、アタリの横線は真ん中にとる。

- 目つきがキリッとシャープに。
- 多少エラが張るように描く。
- 顔全体が細長くなる。

POINT

大人と子どもの顔は頭蓋骨からちがう!

子どもを描くときは顔をまるく、パーツを大きく描くのがセオリー。それは単に「かわいく見える」からではなく、頭蓋骨の形がちがうため。子どもの頭蓋骨は大人と比べて下顎骨(かがくこつ)が小さいが、成長するにつれて大きくなり、成人の頭蓋骨の形になる。頭蓋骨から意識することで、バランスのよい顔を描こう。

子ども

下顎骨が小さく、後頭部が張り出ている

大人

下顎骨が成長することで、成人の頭蓋骨に。全体が大きくなることで、相対的に目が小さくなる

年をとると入るシワは、年齢によって多く、深くなっていく。顔の肉が全体的に下がってくるとイメージすると、わかりやすい。

女性の顔の成長

年齢によって変化する女性の顔を見ていこう。顔型やパーツの大きさだけでなく、髪型、顔つきなども変わっていくことがわかる。

ほほはふっくらさせて、頭の幅より大きくなるように描く。目尻は下げ気味に描くとよい。

赤ちゃんに比べ頭を大きく描く。りんかくはややホームベース型に描くと小さな女の子に見える。

顔の縦幅を少し長くする。それにより目と口の距離がはなれる。エラも少しすっきりさせる。

あごを少しシャープに描く。ざっくりしたショートヘアにすると中学生らしく見える。

中学生よりやや面長、目と口の距離が少しはなれるように描く。髪型はふんわりさせて大人っぽく。

顔の大きさやパーツは高校生とほとんど同じに描く。髪型をウェーブさせるなど大人っぽくしよう。

まぶたが垂れるので、目は少し小さく。ほほの筋肉も下がるので、りんかくは少しふっくらさせる。

全体的にシワの数が多くなる。目の周りには複数のシワを描こう。髪はすっきりさせる。

まぶたがさらに下がり、目はかなり小さくなる。ほお骨が目立ち、あごの肉も少し下がる。

男性の顔の成長

男性の場合も基本は女性と同じ。女性と同様の成長に、キリッとした表情や頭髪の減り方など、男性らしい特徴をプラスしていく。

男の子の赤ちゃんの場合は、まゆ毛を太く、平行に描いてりりしく。目もつり目気味にする。

女児より目とまゆ毛の間隔はせまめに描く。短髪にすることで男の子っぽさを表現できる。

顔が少し縦長に、目つきがキリッとしりりしくなる。髪の線は太めに描くことで男の子っぽくなる。

鼻を２点タイプにすることで、成長を表現できる。左まゆ毛からの鼻すじを少し描くとよい。

顔全体が長く、エラからあごにかけてシャープになる。目は少し細めてキリッとさせる。

目が細くなり、鋭さも加わる。おでこを出すと大人っぽい。首がしっかりと太くなり、筋張ってくる。

りんかくをゴツゴツさせ、あごは四角気味に描く。口の両はしにはほうれい線を描く。

ほうれい線のほか、目尻や目の下、眉間、おでこにもシワを描く。まぶたがやや下がる。

頭髪が抜けるのが最大の特徴。逆にまゆ毛は太く、下がり気味に描くとおじいさんらしくなる。

キャラクター表現［女性］

人物はそのキャラや性格により、表情や仕草にちがいが出ます。マンガに出てきそうなキャラクターの性格に合わせた、表情の描き方を覚えましょう。

キャラと表情の変化

優等生、いじわるな子、不思議ちゃんなど、キャラクターによって特徴となる表情が異なる。そのキャラの性格をイメージしつつ描いて。

クール系

お嬢様系

ライバル系

キャラクター表現［男性］

男性の場合も、その人がもつ性格や生き様により顔つきが異なります。魅力的なキャラクターと、それぞれの個性がつくる表情を描きましょう。

キャラと表情の変化

みんなから好かれる主人公と、物語にアクセントをつけてくれるサブキャラクターたち。性格のちがいによる表情の変化を楽しんで。

ナルシスト系

理系

かわいい系

効果的なカゲの入れ方

1

2

3

4

5

6

マンガで実践！

物の形に沿ったカゲの入れ方

物体の形を意識したカゲの入れ方をマスター！

例①【球状のもの（ボールなど）】

トーン　スミベタ　カケアミ

トーンやスミベタはボールの陰と地面に落ちる影を丸やだ円で描く。カケアミはボールのまるみを意識しボールの陰の線をカーブさせる。

例②【奥行きや高さがあるもの（カップなど）】

トーン　スミベタ　カケアミ

高さや奥行きのある物体は、いずれの手法も大胆に「物体の半分」に影を入れると奥行きが出る。物体の内側には影を入れない。

PART 3

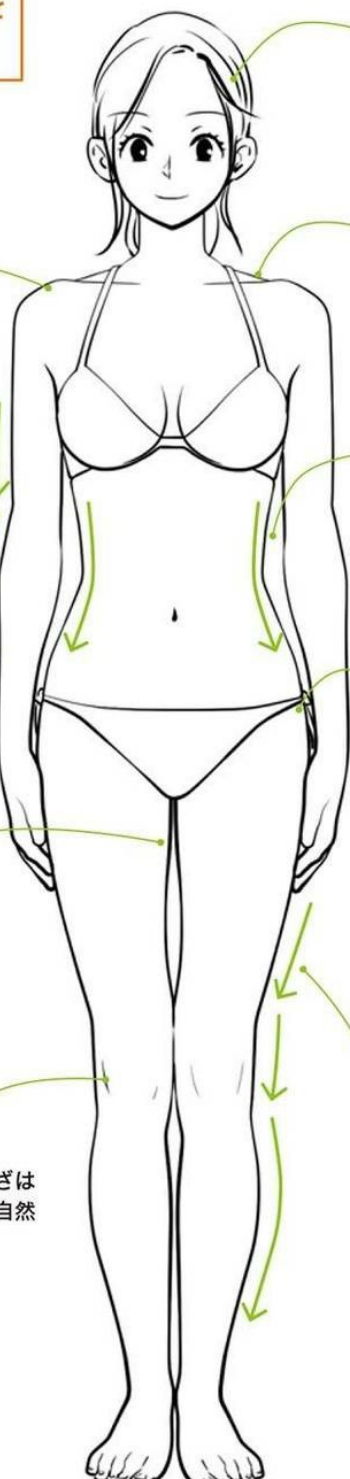
全身の描き方

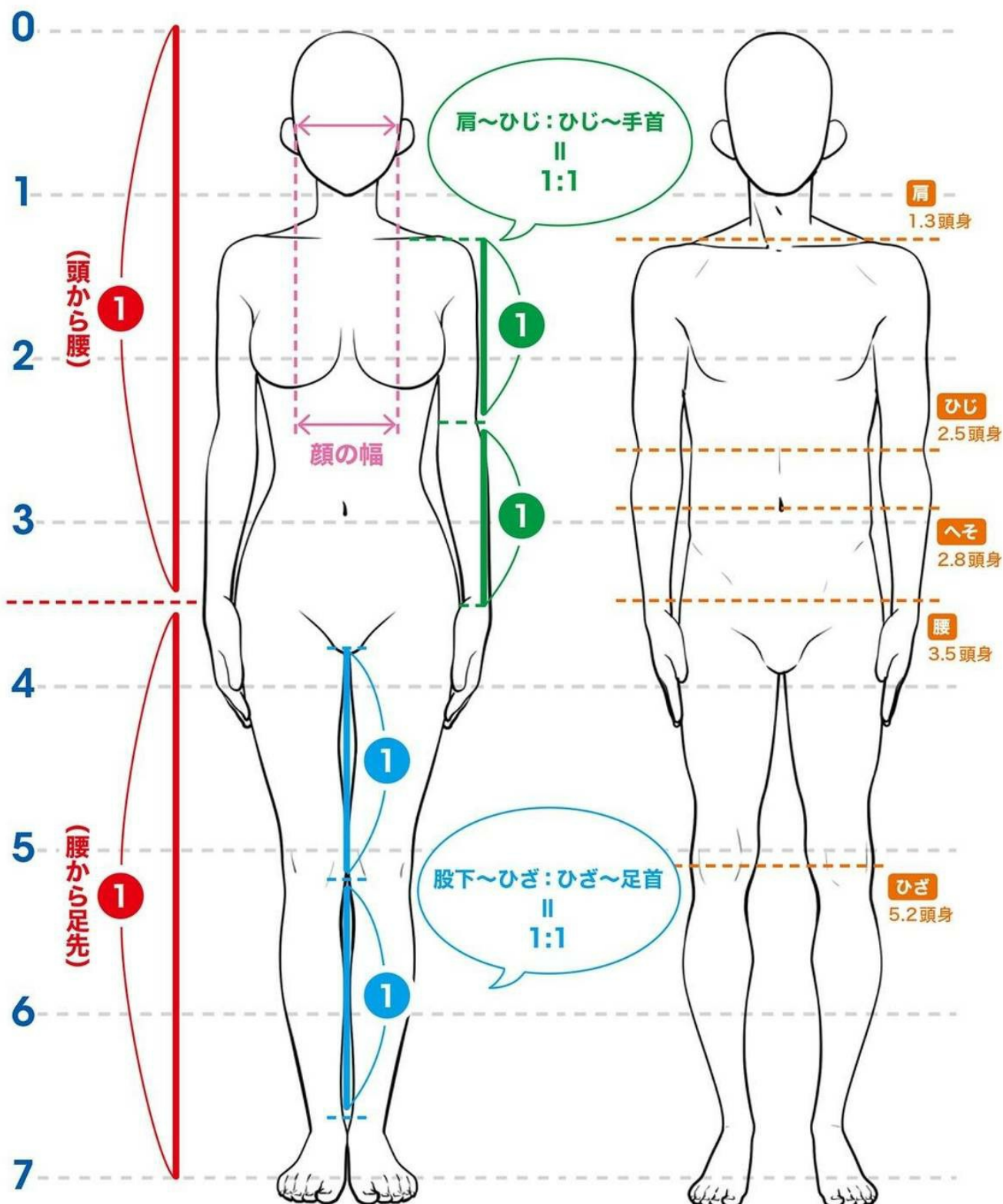
顔が描けるようになったら、体をきちんと描くための練習をしましょう。そのためには、頭身バランスを理解することが大切。まっすぐ立っている状態を描くことができたら、いろいろな角度やポージングに挑戦を！

全身のパーツバランスを知る

人物の体をバランスよく描くためには、まず人間の体の構造を理解することが大切です。体のパーツがそれぞれどのようなバランスになっているのか、比較してみましょう。

全身イラストのコツ

顔に対して体の大きさはどれくらいなのか、腕や足はどこから生えているのか。意識してとらえることで、バランスのよい体が描ける。

バランスの目安

基本的な全身バランスは男女ともに同じ。マンガやイラストなどで並べる場合は、男性の身長を高くして8頭身にするなど調節する。

全身の比率

- 頭から腰までと、腰から足先までは1：1。
- 肩からひじまでと、ひじから手首までは1：1。
- 股下からひざまでと、ひざから足首までは1：1。

パーツを描く位置

肩	1.3頭身
ひじ	2.5頭身
へそ	2.8頭身
腰	3.5頭身
ひざ	5.2頭身

PART3 > LESSON 02

全身の描き方

男女の特徴を明確に描き分けて、キャラクターに落とし込んでみましょう。女性らしさ、男性らしさを強調することで、マンガデッサンらしさがアップします。

男女の描き分け

女性はバストやお尻などにまるみをもたせつつ、首や腕などを華奢(きゃしゃ)に描くこと。男性は全体を直線的に描くと、がっしりとしたイメージに！

パースのついたデッサンをしよう!

実際は平行なアタリ線でも、ななめ、アオリ、フカンなどの角度のついた状態ではななめになる。このななめの線は「パースライン」と呼ばれ、遠近感を表現するのに役立つ。パースラインはアイレベル(目線の高さ)の延長線上にある消失点に集まる。

腰のくびれなどは控えて、全体を直線的に描こう!

首は太く

首は実物と同じように太く描く。ななめに線を入れ、のど仏も表現

くびれさせず引き締める

ウエストは、くびれさせずに引き締めるよう描く。腹筋などを描き入れるのもあり

肩幅を広くする

肩幅を腰より大きくとると、より男性らしく見える

骨格、筋肉を意識して描く

太もも、ふくらはぎ、すねなどに筋肉の節などを加える

プロセスで確認（女性全身）

女性の正面向きの体をプロセスで追って描いていこう。アタリを使って描くことで、どんなシーンでもバランスが狂わずに描ける。

1 頭のサイズと頭身を決める

0
1
2
3
4
5
6
7

頭のサイズをもとに
頭身のアタリをとろう！

頭の中心から
中心線を引く

全体の頭身バランスをとるため、頭のサイズを決める。今回は7頭身にするので、頭身のアタリを等間隔に引く。

2 腰の位置を決める

腰のアタリは
だいたい全体の中間に！

女性の腰の幅は、
肩幅と同じになる

腰がだいたい全身の中間になるように、位置を決める。ここでは軽くマークしておく程度でOK。

3 肩の位置と幅を決める

肩の位置は2頭身めの中間くらいにとる。肩幅と腰の横幅を同じか、腰の方を大きくすると女性らしい体になる。

4 手首とひざの位置を決める

ひざは腰と足先の中間くらいにとる。〇でマークするとわかりやすい。ひざの位置を決めたら腰からななめに太ももの線を引く。

5 ウエストと骨盤の位置を決める

ウエストはアタリの３番目と４番目の間で、幅は肩よりせまく。ウエストから足のつけ根までが、骨盤の位置となる。

6 大まかに肉づけをする

大まかに肉づけをしていく。このとき、体のボリューム（痩せ型、ぽっちゃりなど）を決めるとよい。

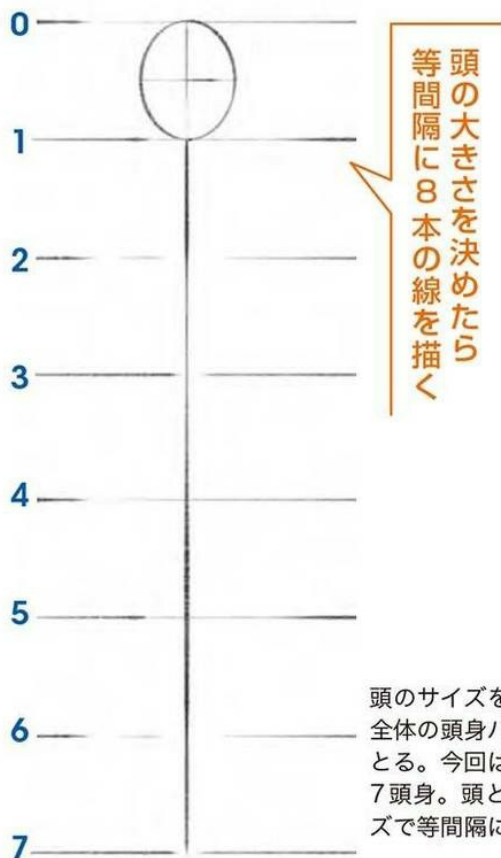
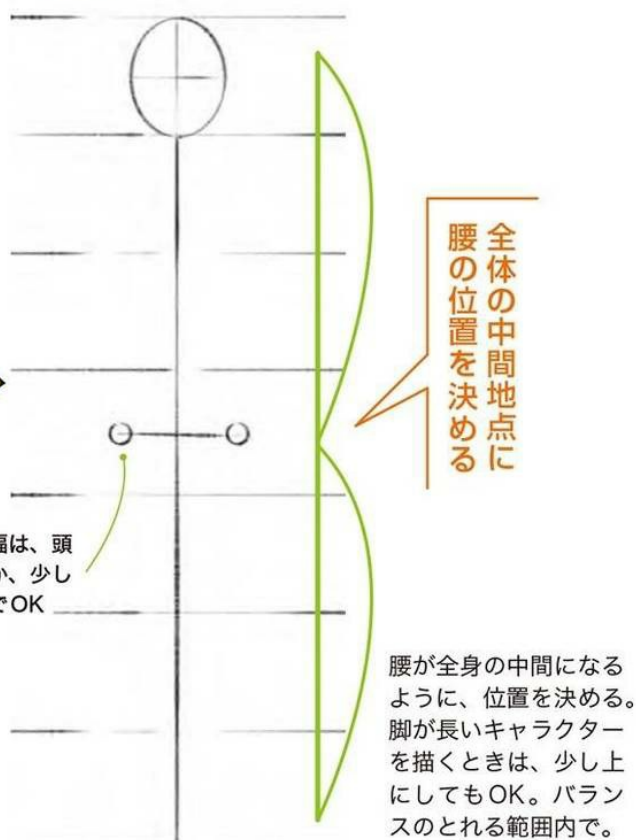
7 パーツの形を決める

筋肉のアタリやバストの形などをとる。ウエストのくびれ、二の腕、太もも、ふくらはぎのふくらみも決める。

8 ラインを整える

余計な線を消し、全体のラインを整える。体のポーズを変えるときも、この体型を基準に描いていこう。

プロセスで確認（男性全身）

男性の全身を描くプロセスも、基本的に女性と同じ。肩幅や腰幅、筋肉のつけ方などで、男性らしいシルエットに整えていこう。

5 ひじ、胸、骨盤の位置を決める

ひじを腕の中間にとる。胸下はひじの高さに。胸の大きさに合わせて腰骨の上部のアタリもとる。

6 大まかな肉づけをする

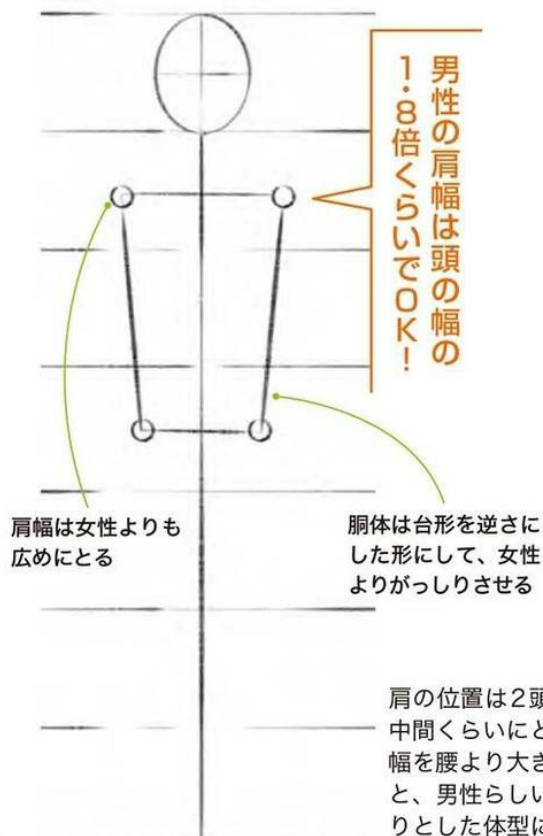
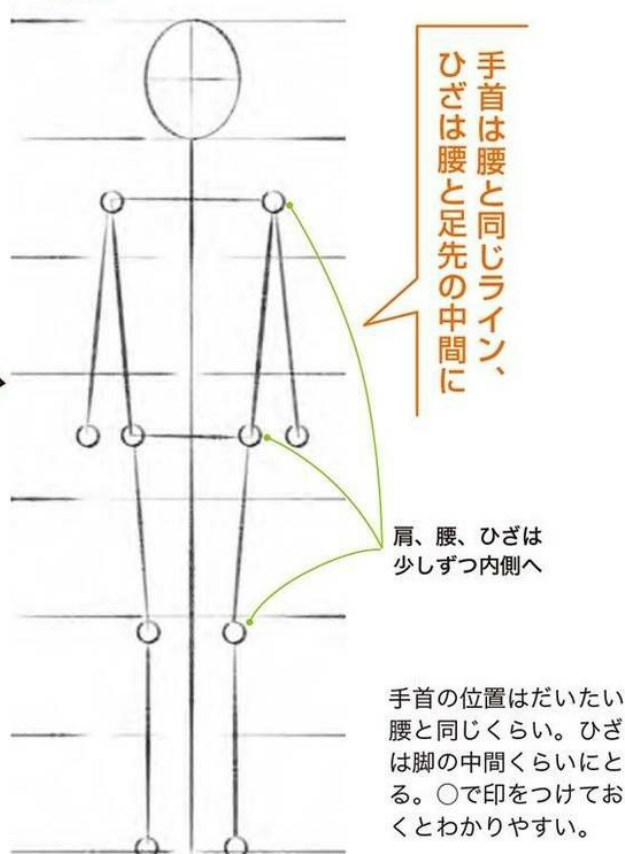
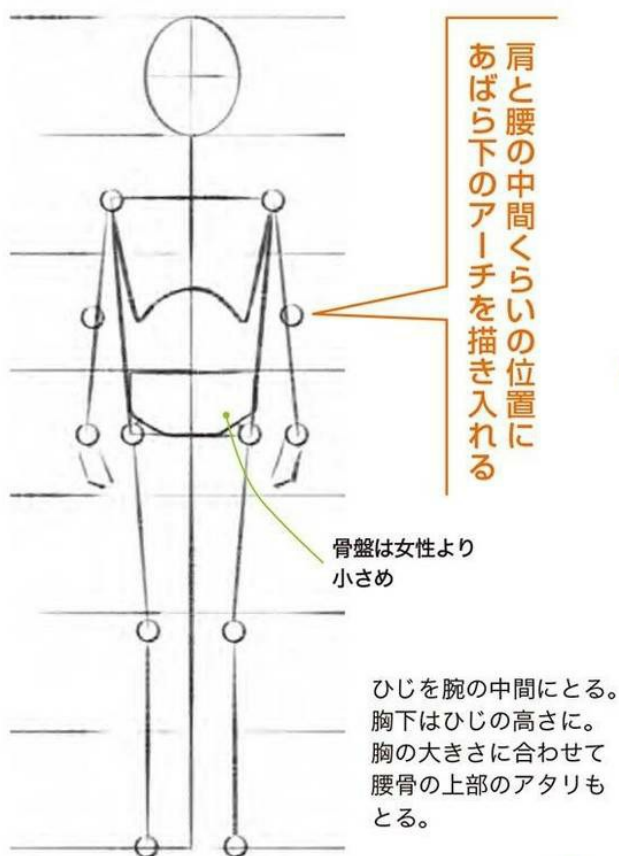
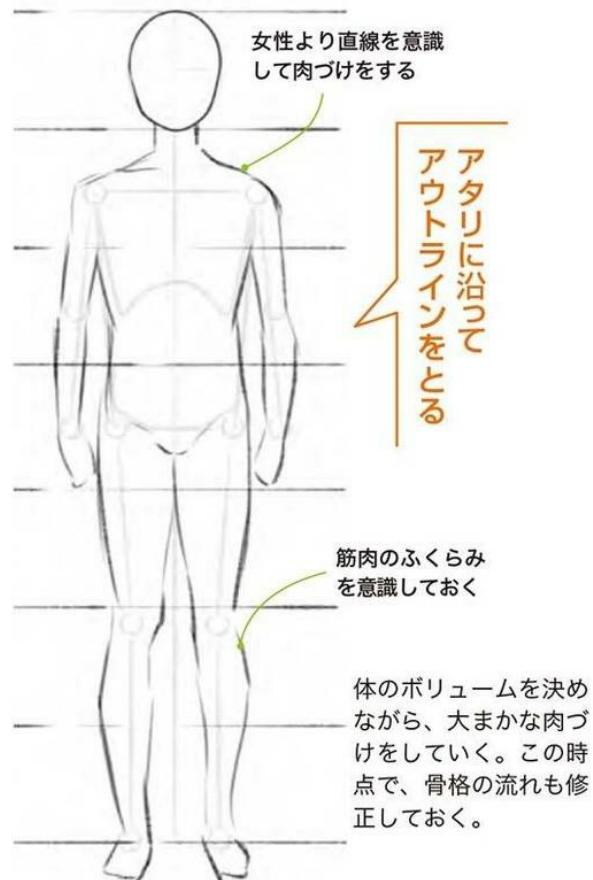
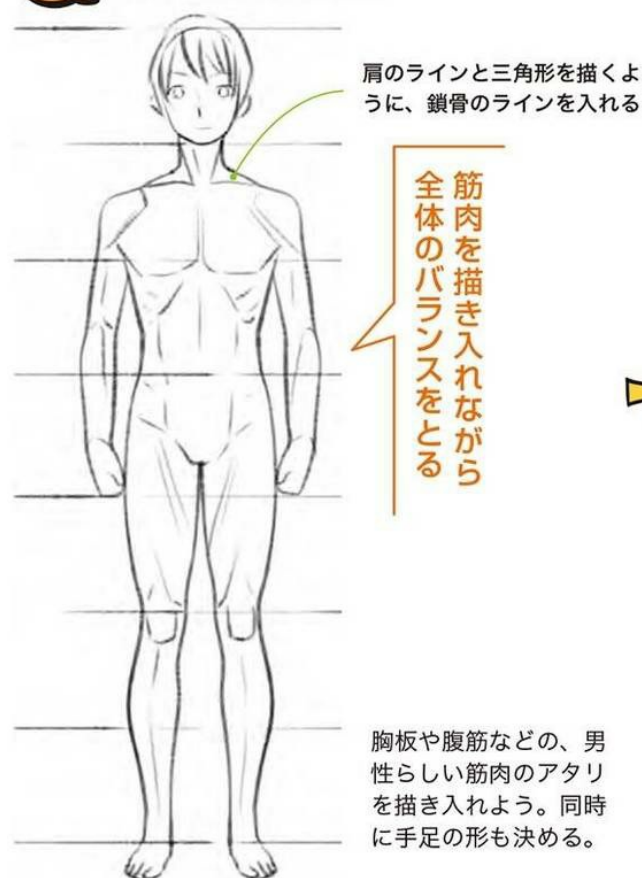
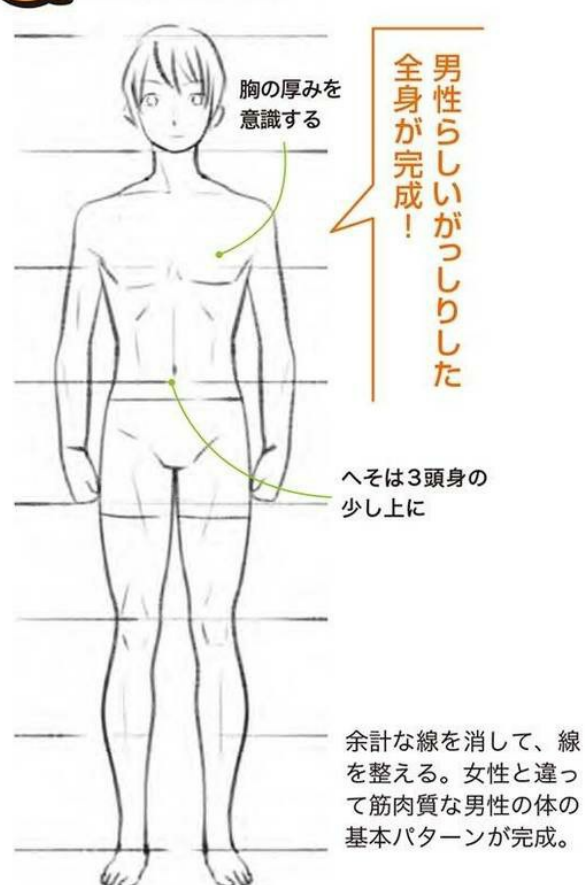
体のボリュームを決めながら、大まかな肉づけをしていく。この時点で、骨格の流れも修正しておく。

7 筋肉のアタリをとる

胸板や腹筋などの、男性らしい筋肉のアタリを描き入れよう。同時に手足の形も決める。

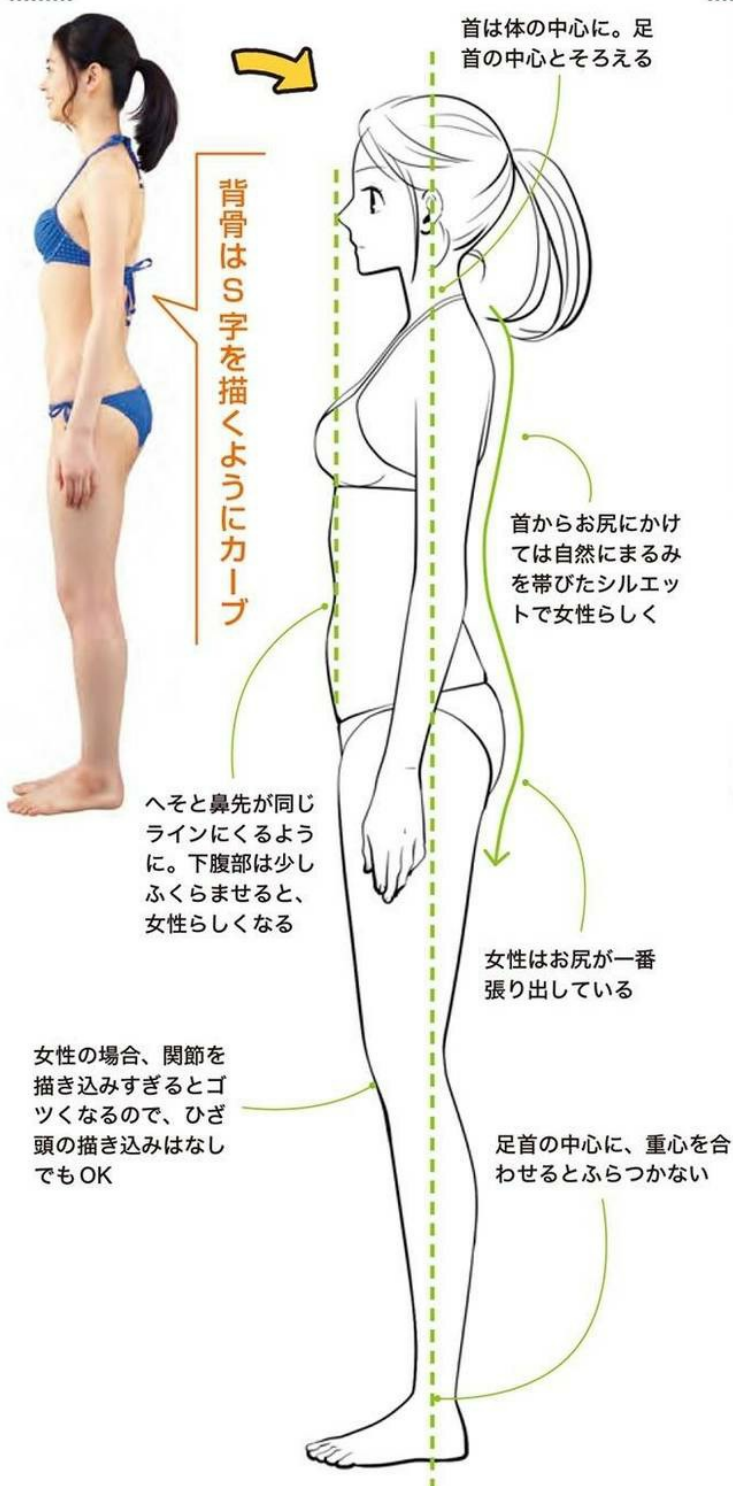
8 ラインを整える

余計な線を消して、線を整える。女性と違って筋肉質な男性の体の基本パターンが完成。

PART3 > LESSON 03

横から全身を描く

横から見たときの、人間の体の特徴を見てみましょう。頭を置く位置やS字にカーブした背骨の形などを正確にとらえることが、バランスのよい全身像を描く秘訣です。

横から見た特徴

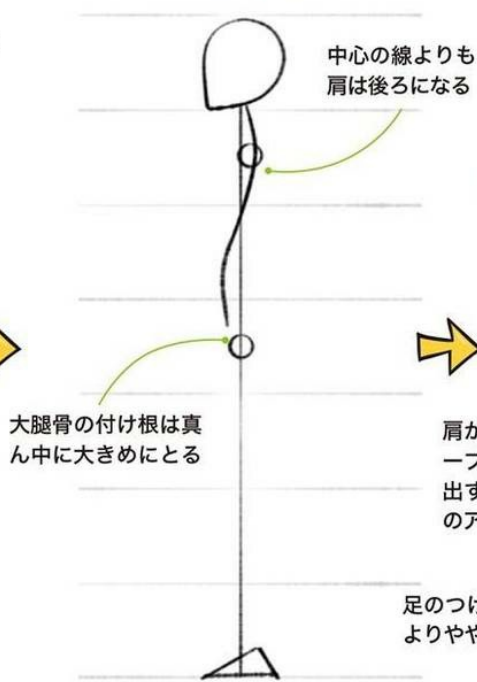
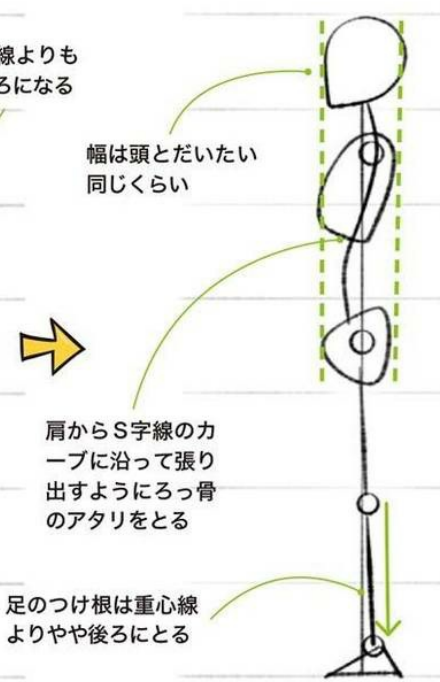
正面のときと同様に、頭を基本に頭身バランスをとろう。骨格を理解して描かないと、違和感を感じさせる体型になってしまうので注意。

プロセスで確認

横から見た体の描き方をプロセスで追ってみよう。男性も女性もプロセス自体は同じだが、バストに特徴のある女性で解説していく。

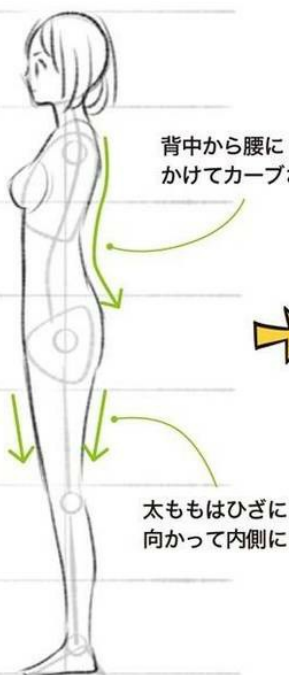
1 頭のサイズと頭身を決める

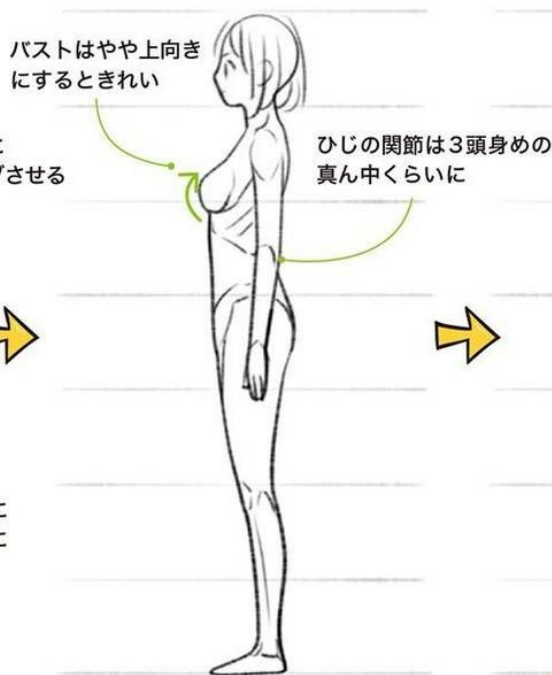
2 肩と腰のアタリをとる

3 胸、骨盤、ひざのアタリをとる

頭のサイズを決めて、全体の頭身バランスを決める。7頭身にするときは、頭と同じ幅のアタリを等間隔に8本引く。

肩は2頭身めの中間、腰は全身の中間くらいに決める。背骨のラインは首から腰にかけてS字にカーブさせる。

胸と骨盤のアタリをとる。幅は頭とだいたい同じくらい。ひざの位置は脚の真ん中。足首の位置は中心線の上にとる。

4 大まかな肉づけをする

5 全身のアタリをとる

6 ラインを整える

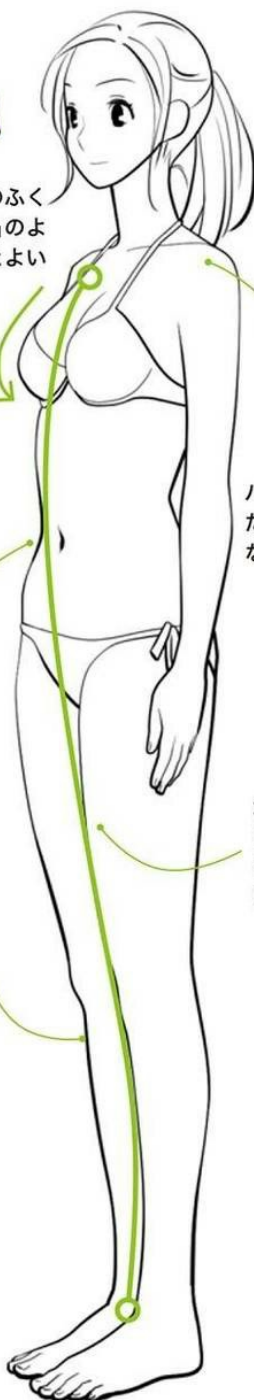
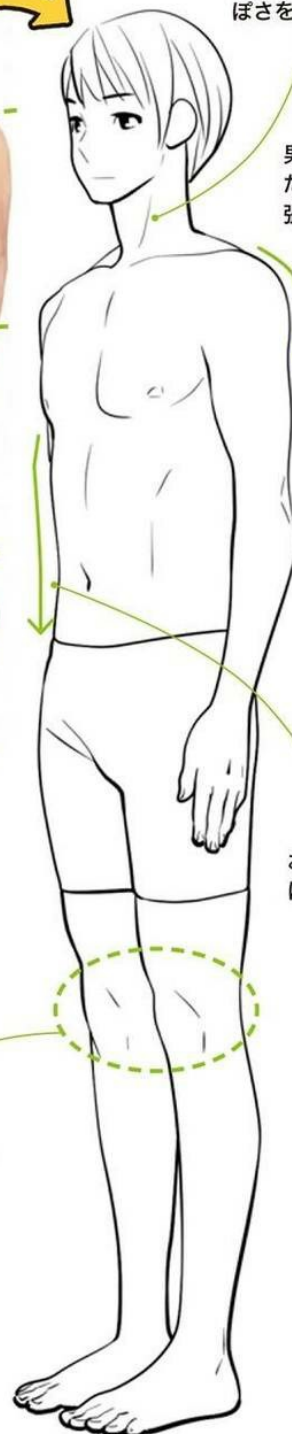
とったアタリを基本に、大まかに肉づけする。このとき、スレンダー、グラマー、ぽっちゃりなど体型を決める。

肩口から自然に下へのびるように、腕を描き入れる。ヒップラインを大きくとることで、女性らしい体型になる。

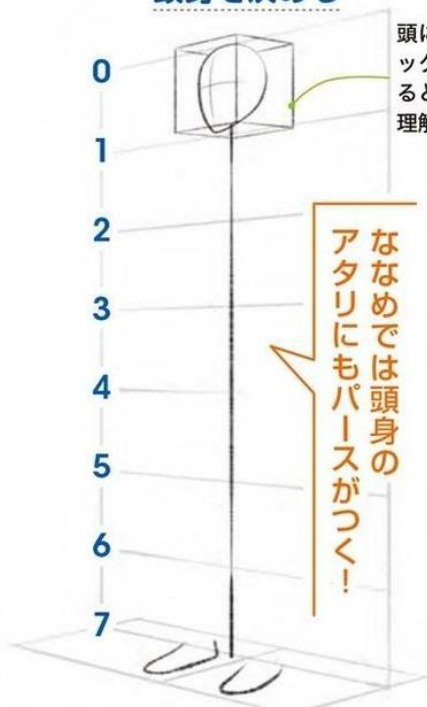
余分な線を消して、全体のラインを整える。首の中心と足首を中心線上に描くことで、傾きがなく、バランスのよい全身に。

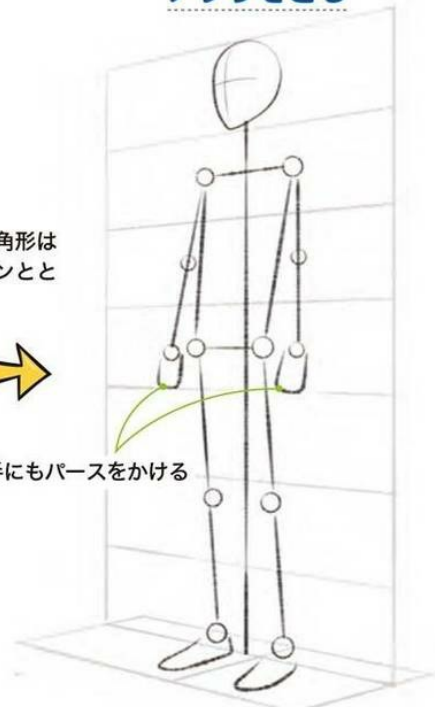
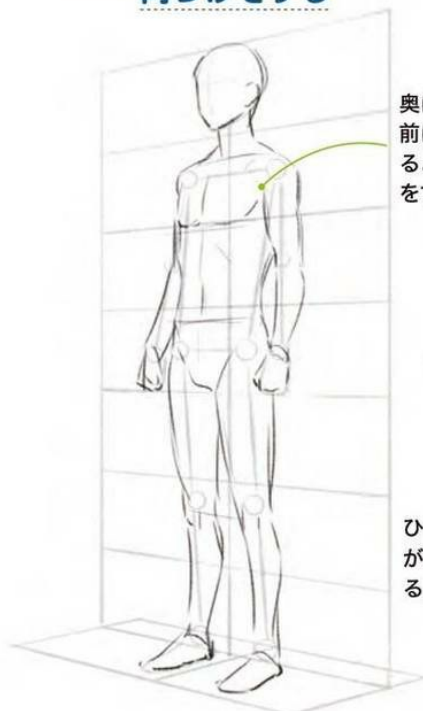
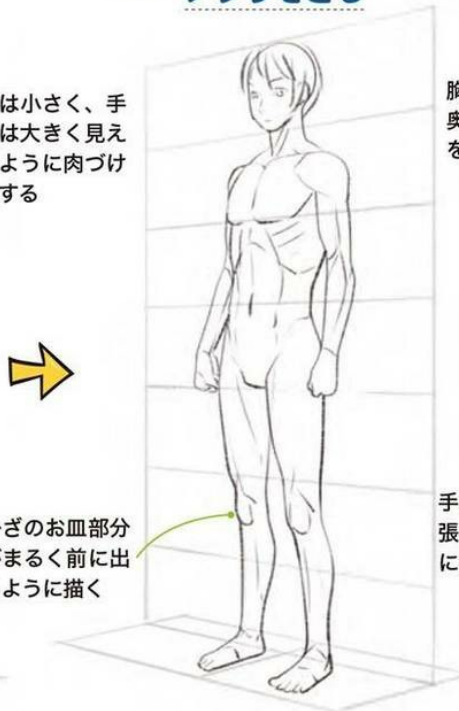
ななめから全身を描く

全身をななめから見た構図では、パース感覚が重要。ななめに入れたアタリ線に合わせて、手前は大きく&広く、奥は小さく&せまくなるように描いていきます。

ななめから見た特徴

ななめから見ると、パースがついて手前が大きく、奥が小さく見える。奥行きを意識しながら描いていこう。

プロセスで確認

ななめから見たときの全身の描き方を男性で解説。これまでのような平行線のアタリではなく、パースをかけたアタリを使って描こう。

頭のサイズを決め、ななめでは立体がわかりやすいよう、パースをかけたアタリ線を描く。足底の位置もとる。

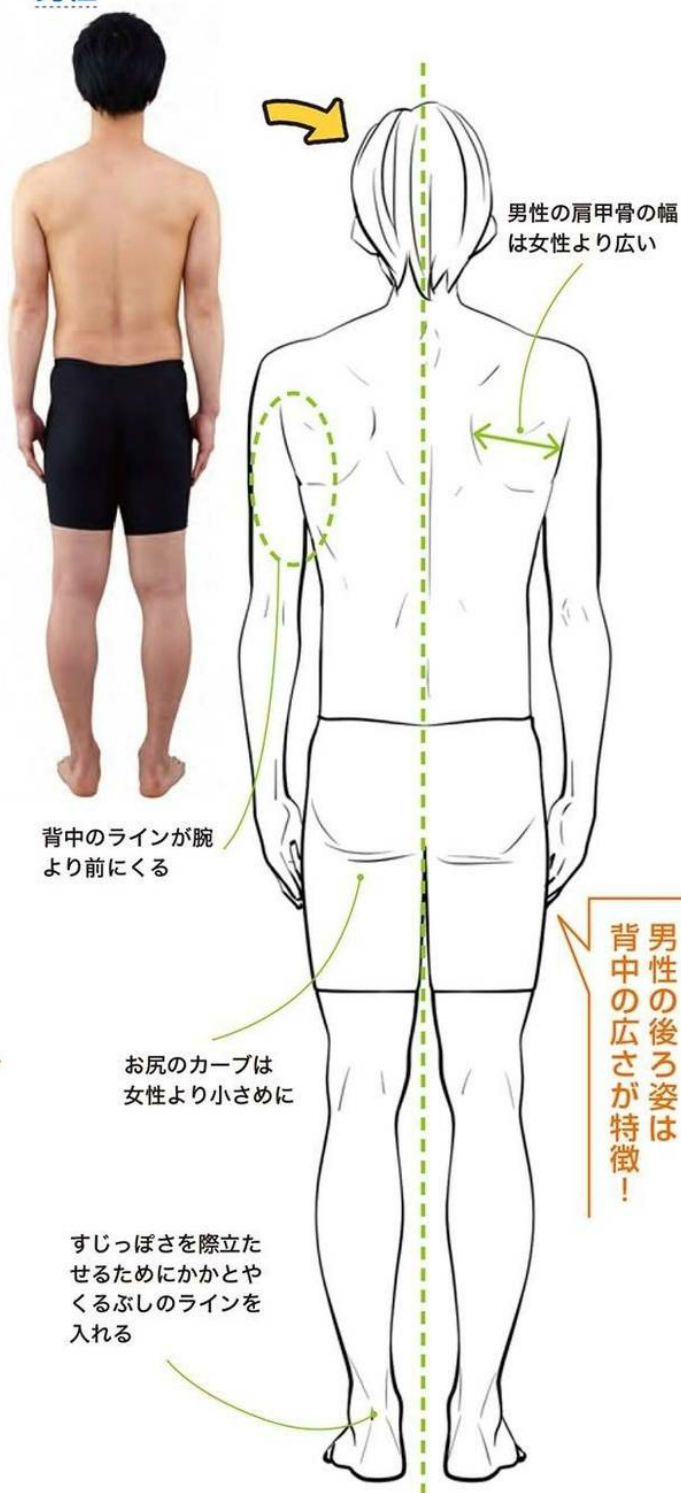
肩は2頭身めの中間、腰は全身の中間くらいにアタリをとる。左右のアタリの高さは、パースに合わせて角度をつける。

手首の位置は腰と高さを合わせる。ひじは腕の中間、ひざは脚の中間くらい。胸下はひじの高さにくる。

全体に肉づけをしていく。男性の場合は、アバラの前後の厚みに気をつけること。ひじやひざの高さはパースに合わせる。

全身の筋肉のアタリを描き入れる。胸筋、腹筋の左右の高さは、肩、腰、ひざなどと同様にパースに合わせて描こう。

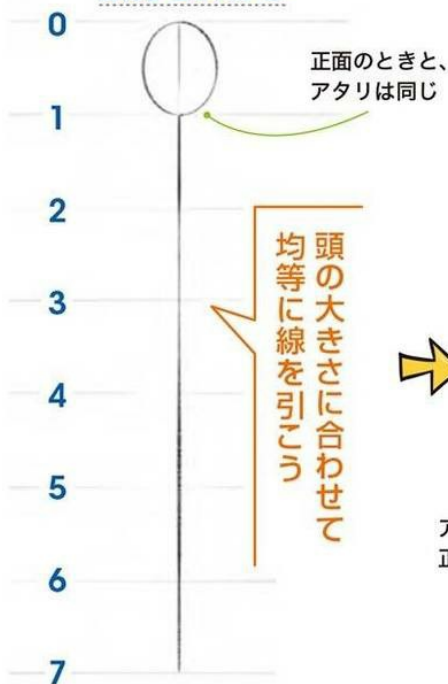
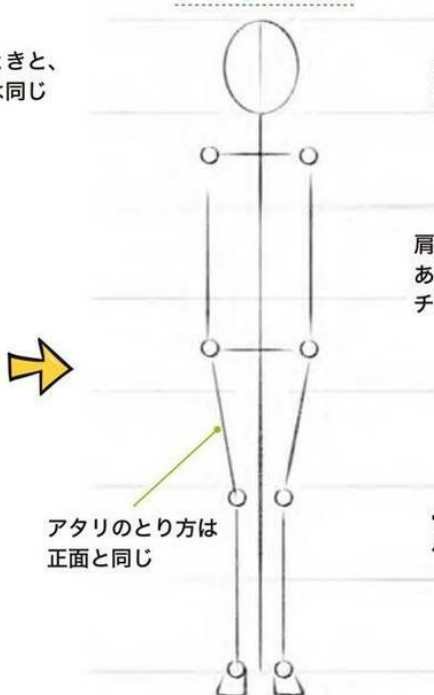
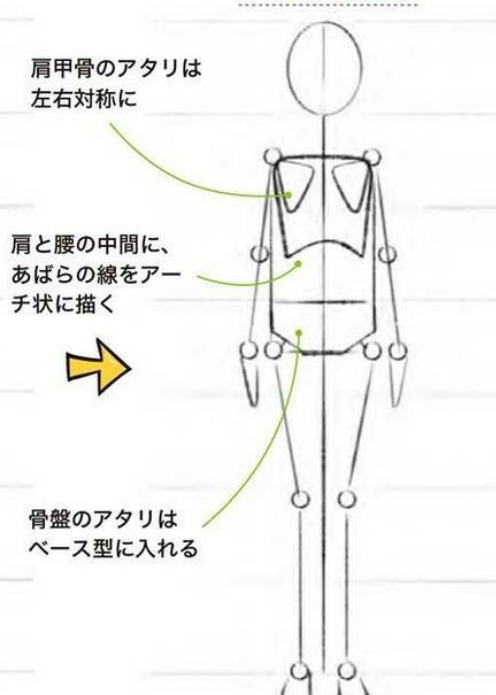
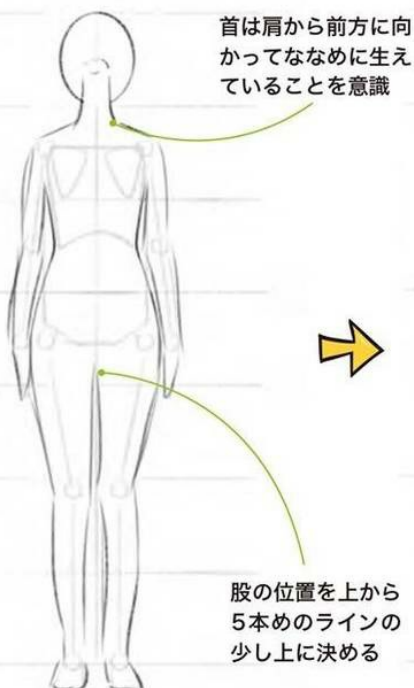
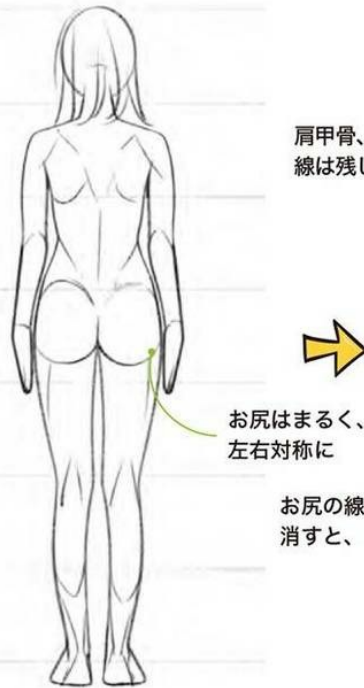
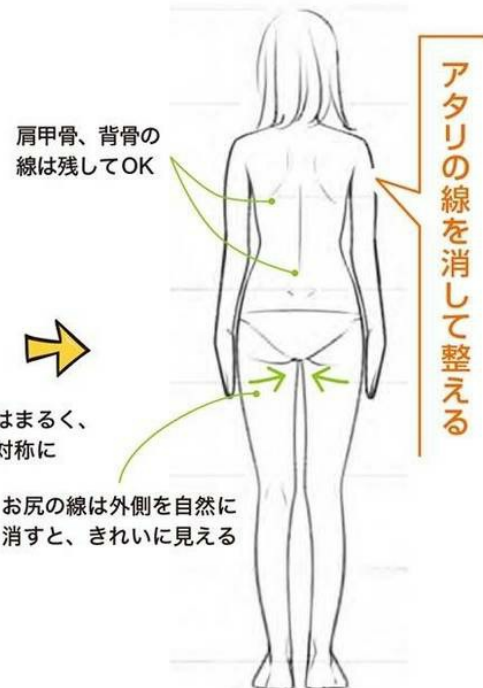
余分な線を消して、全体のラインを整える。筋肉のアタリのアウトラインに沿った、バランスのよい体つきになる。

後ろから全身を描く

うなじ、肩甲骨、お尻、ひざ裏など、背面特有のパーツの描き方をマスターしましょう。顔が見えない分、パーツの特徴をしっかりとらえて描くことが大切です。

後ろから見た特徴

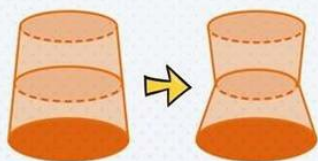
肩甲骨とお尻のまるみをどう表現するかがポイント。全体のフォルム(＝シルエット)は、実は正面向きと変わらない。

プロセスで確認

後ろ姿の描き方を順を追って解説。全身のシルエットは、正面から見たときと同じなのがポイント。後ろ姿特有の特徴を描き入れていこう。

頭のサイズを決めて、全体の頭身バランスを決める。7頭身なので、頭の同じ幅の線を等間隔に8本引こう。

足底の位置を決め、肩幅、腰幅をとる。肩は2頭身めの中間、腰は全身の中間あたり。幅は足底とほぼ同じでOK。

ひじを腕、ひざを脚の中心にとる。胸下をひじの位置に合わせてとり、腰骨の位置を決める。肩甲骨のアタリは三角形にとる。

全身を大まかに肉づけする。アウトラインだけで考えると、実は正面と後ろ姿の形は同じなので、外側のラインだけとってみる。

二の腕、背中、お尻、太もも、ふくらはぎなどの筋肉のアタリをとる。女性の場合お尻はほどよくまるみをもたせること。

余分な線を消して、全体を整える。手の指先や脚のかかとなど、細かな部分も描き入れつつ、アウトラインも整える。

アオリから全身を描く

下から見上げている、アオリの構図を見てみましょう。アオリは、キャラのもつ人間性やオーラを大きく見せたり、迫力をつけたいときに用いられることがあります。

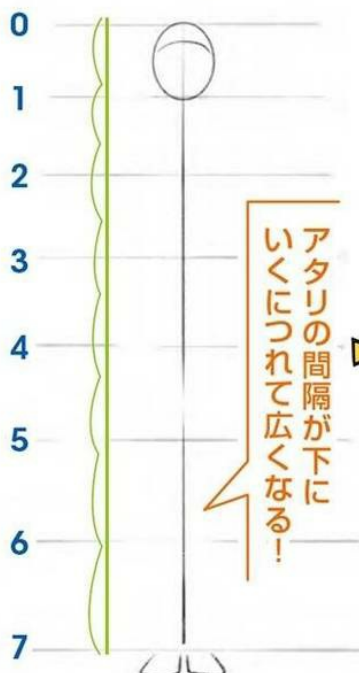
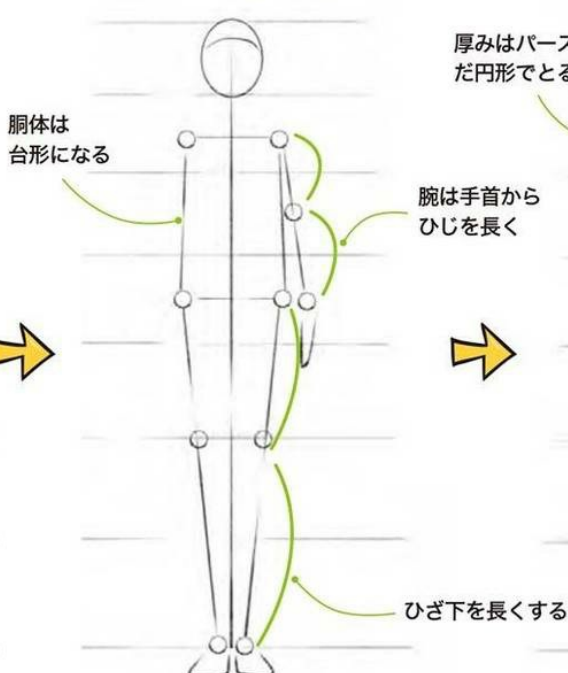
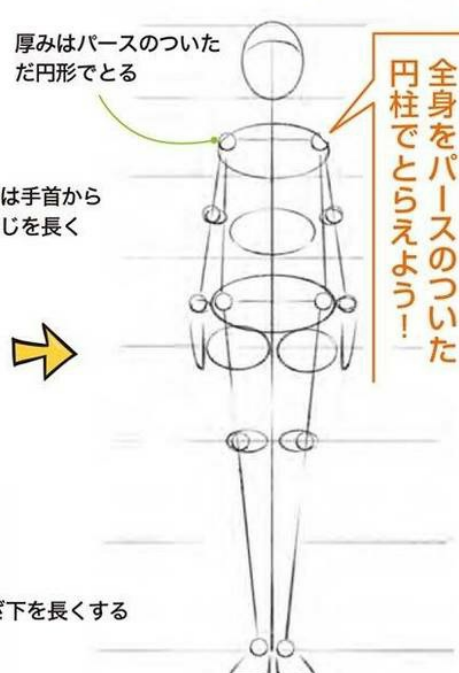
アオリから見た特徴

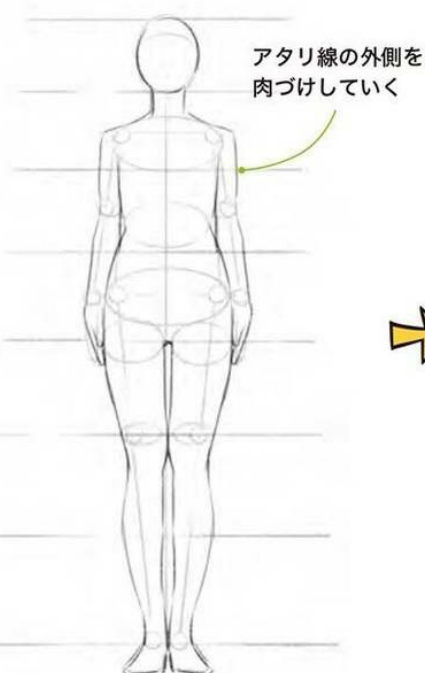
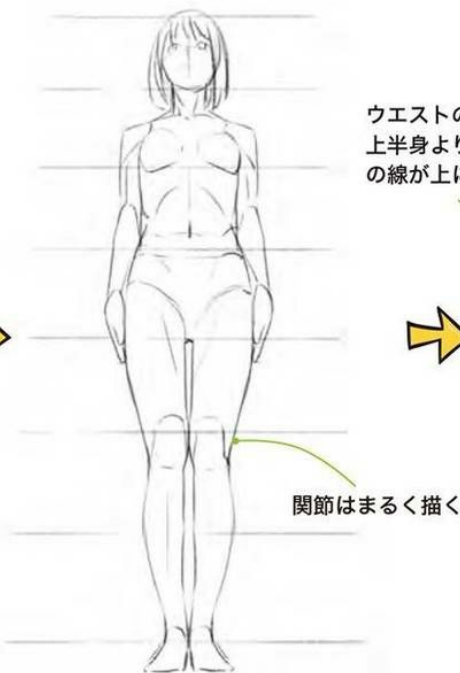
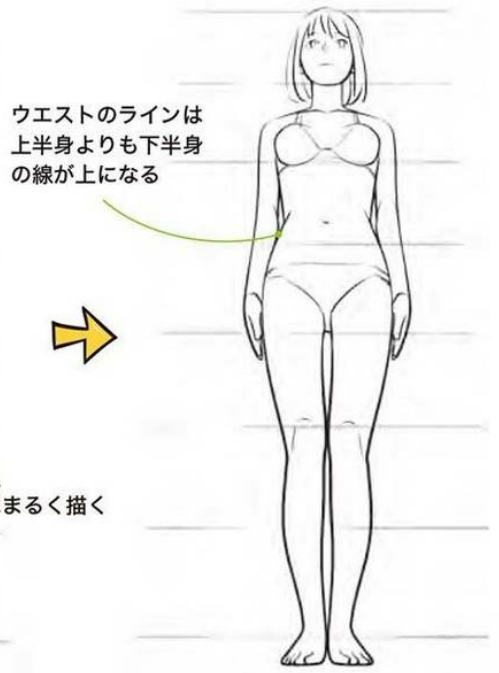
足元から見ているので地面に近い足の部分は長く、大きく、頭は小さく描く。また、普段は見えないあごの下などが見えてくる。

くびれ位置のとり方

はじめはウエストのくびれを考えず、単なる円柱で考えてもOK。この円柱をもとに、中心をキュッとさせるとくびれが表現できる。

プロセスで確認

7頭身の人物をアオリで描いてみよう。これまで等間隔に引かれていたアタリの線が、下にいくにつれて幅が広くなることに注意して！

1 頭のサイズと頭身を決める
2 肩と腰のアタリをとる
3 手足のアタリと胴の厚みをとる

頭のサイズを決めたら、少しずつ間隔を広げて7頭身のアタリ線を引く。最後に足底の位置を決める。

肩は2頭身めの中間くらい、腰は4頭身めの中間くらいに位置を決める。それぞれ幅を決めてマークする。

腰の高さに手首、腕の中間にひじ、脚の中間にひざの位置をとる。胸、腰、手足の厚みのアタリをとる。

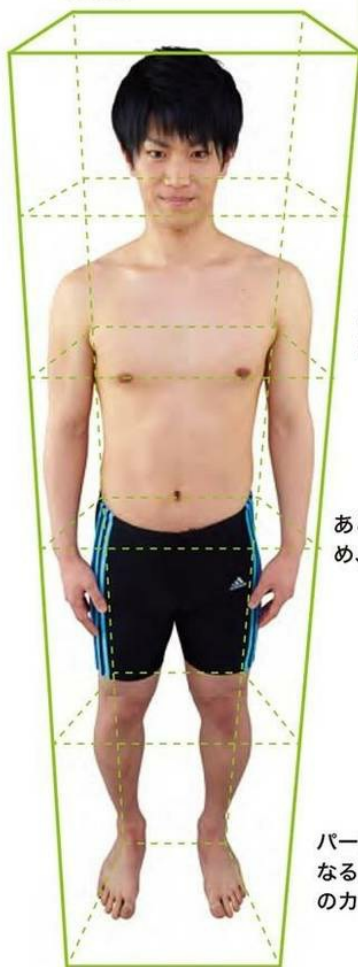
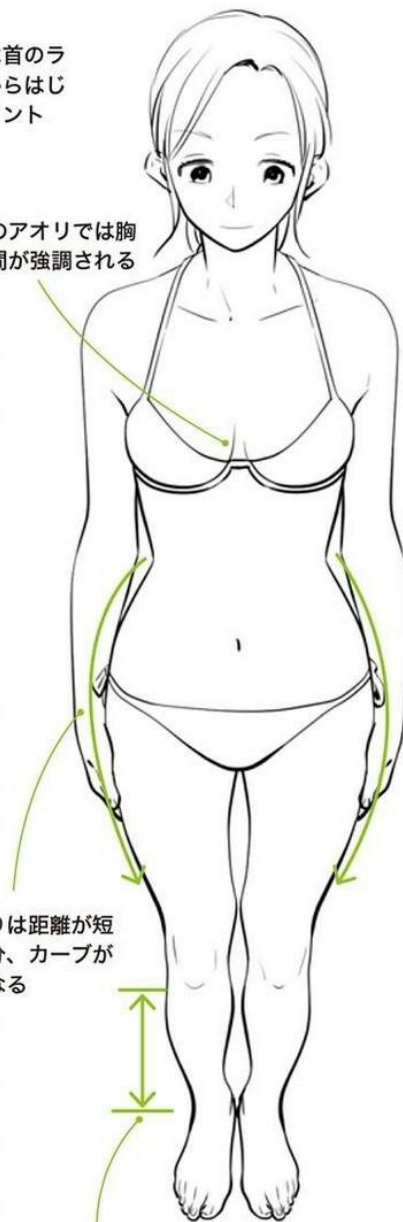
4 大まかな肉づけをする
5 全身のアタリをとる
6 ラインを整える

とったアタリに合わせて、大まかに肉づけしていく。パーツのことは考えず、まずはアウトラインだけ先にさっと描こう。

筋肉の形やバストなどのふくらみを考えながら線を引く。脚や腕にパース線を入れながら進めると描きやすい。

余分な線を消して、全体を整える。女性なので筋肉や関節の線はなるべくデフォルメして消し、つるっとした印象に仕上げよう。

PART3 > LESSON 07

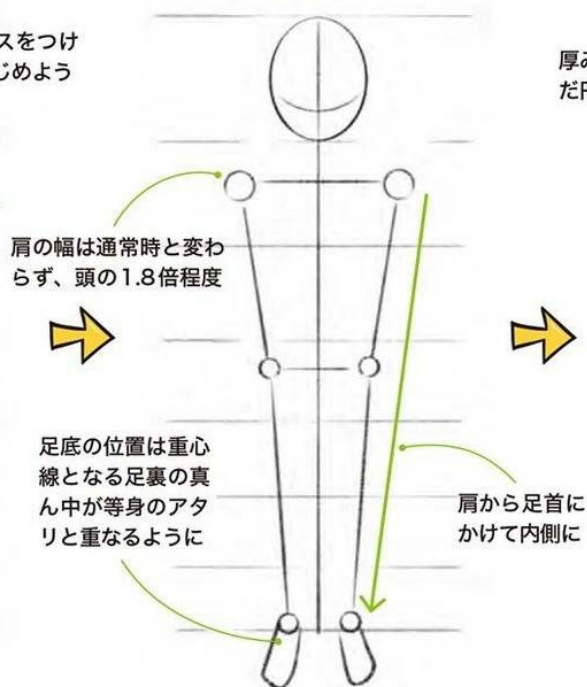
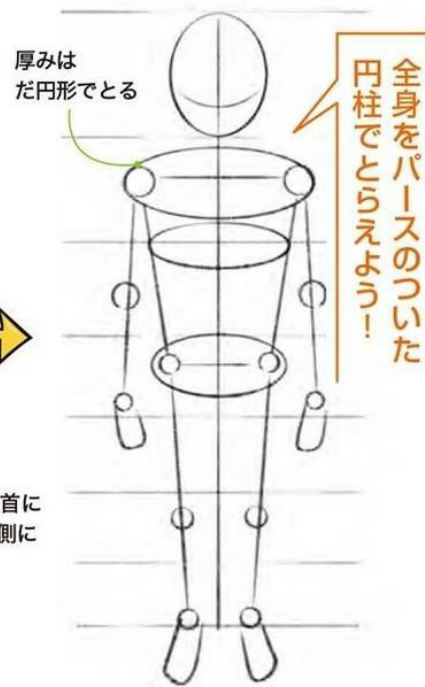
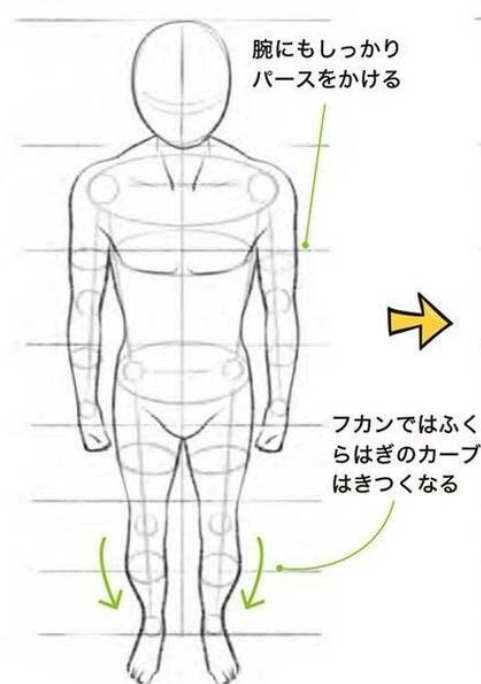
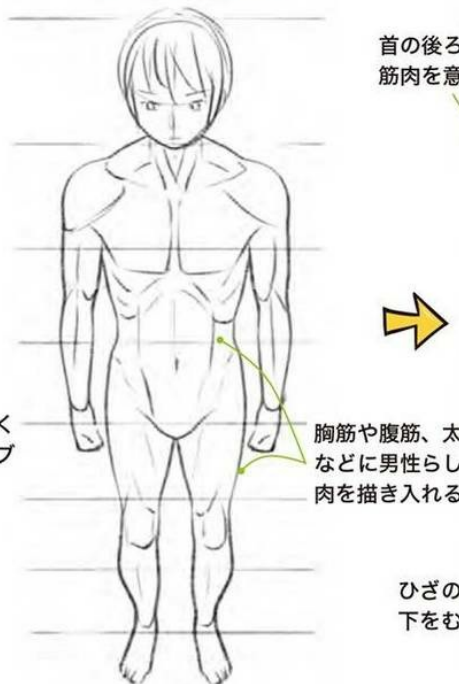
フカンから全身を描く

上から見た構図であるフカン。上から見ている分、頭が大きくなるのが特徴。マンガでは全体の状況を見せたいときや、闘いなどのアクションに動きを出したいときに使われます。

フカンから見た特徴

上から見ているので頭が大きく、足先にいくにしたがって小さく描かれる。頭頂部のつむじや肩まわり、胸の谷間などが目立つ。

プロセスで確認

フカンで見たときの7頭身の人物をプロセスで追っていこう。アオリとは反対に、下にいくにつれてアタリ線の幅がせまくなる。

頭のサイズを決め、少しずつ間隔をせばめながらアタリ線を8本引く。足底の位置も決める。頭は大きめにとろう。

肩は2頭身めの中間くらい、腰は4頭身めの中間くらいにとる。男性の場合、肩幅は腰幅の倍くらいになる。

腰の高さに手首、胸の中間にひじ、脚の中間にひざの位置をとる。だ円の補助線を描き、肩、胸、腰の厚みと手足のアタリをとる。

大まかに肉づけする。このときに胸の位置、胸の形、ひざ頭なども決める。男性の場合、とくに関節を太めにとる。

筋肉の形を考えながら、アタリをとっていく。男性の胸筋は、下側のラインを横にまっすぐ引くとGOOD!

余分な線を消して全体を整える。首は長さがなくなるのではなく、厚みのある肩の中に入るようなイメージ。

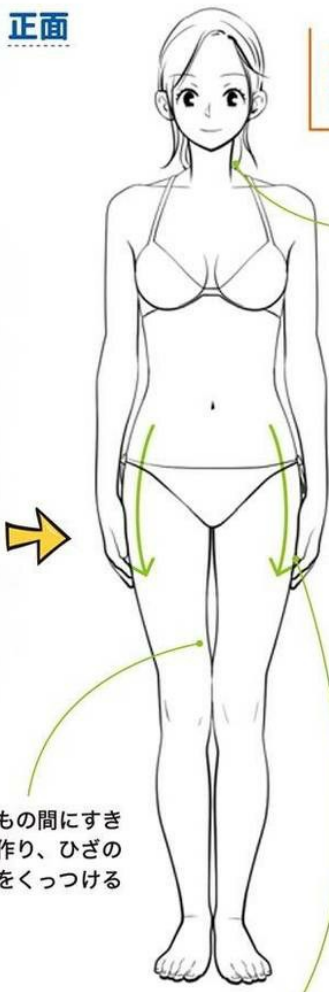
PART3 > LESSON 08

全身360度マスター［女性］

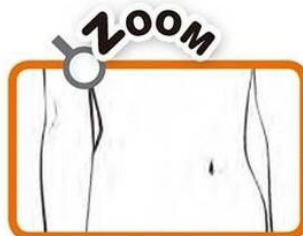
いろいろな角度から全身を描いてみましょう。女性を描くときには、胸からお尻にかけての曲線など、女性らしい特徴をどの角度でもしっかり表現しましょう。

正面360度

女性の全身を、いろんな角度から見てみよう。とくに後ろから見たななめの姿は、背中の曲がり具合や胸の立体感に注意して。

正面

まるみを帯びた線で描いて女性らしく!

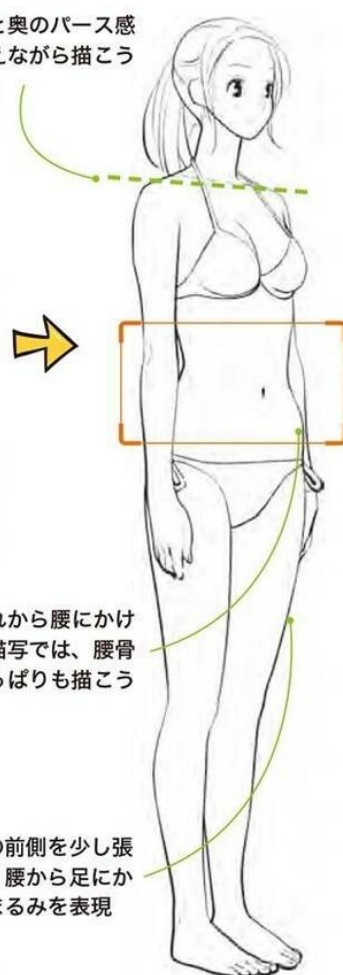
首は実物より少し細く描くとよい

ZOOM

くびれのラインは手前側も描いて強調させよう

太ももの間にすきまを作り、ひざの内側をくっつける

腰から太ももにかけてのアウトラインは、直線的にせず、必ずふくらみを意識する

ななめ1

手前と奥のパース感を考えながら描こう

くびれから腰にかけての描写では、腰骨のでっぱりも描こう

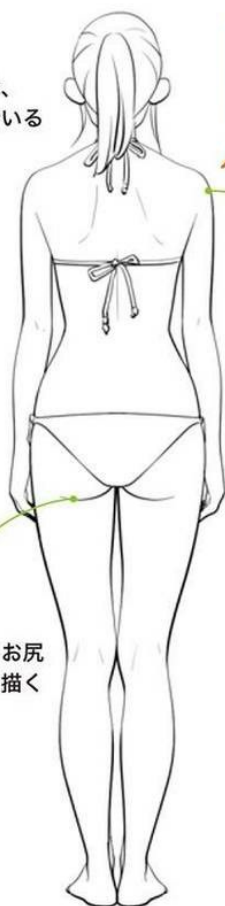
背骨を中心としたS字ラインを意識してバランスをとる

太ももの前側を少し張らせて、腰から足にかけてのまるみを表現

体はまっすぐではなく、S字にカーブしている

後ろ

二の腕の外側は、ややふくらんでいる

背中、お尻のまるみを意識して描こう!

背中が「く」の字になるイメージで描こう

首から肩はなだらかに流れるイメージで描くと女性らしく

パンツの下に、お尻の下のまるみを描く

ななめ2

背中からお尻にかけて、「く」の字になるように描く

奥側の腕と胴体の間にくびれの隙間ができることに注意

腕の向こうに、お腹のふくらみが少し見えるとバランスがよくなる

横

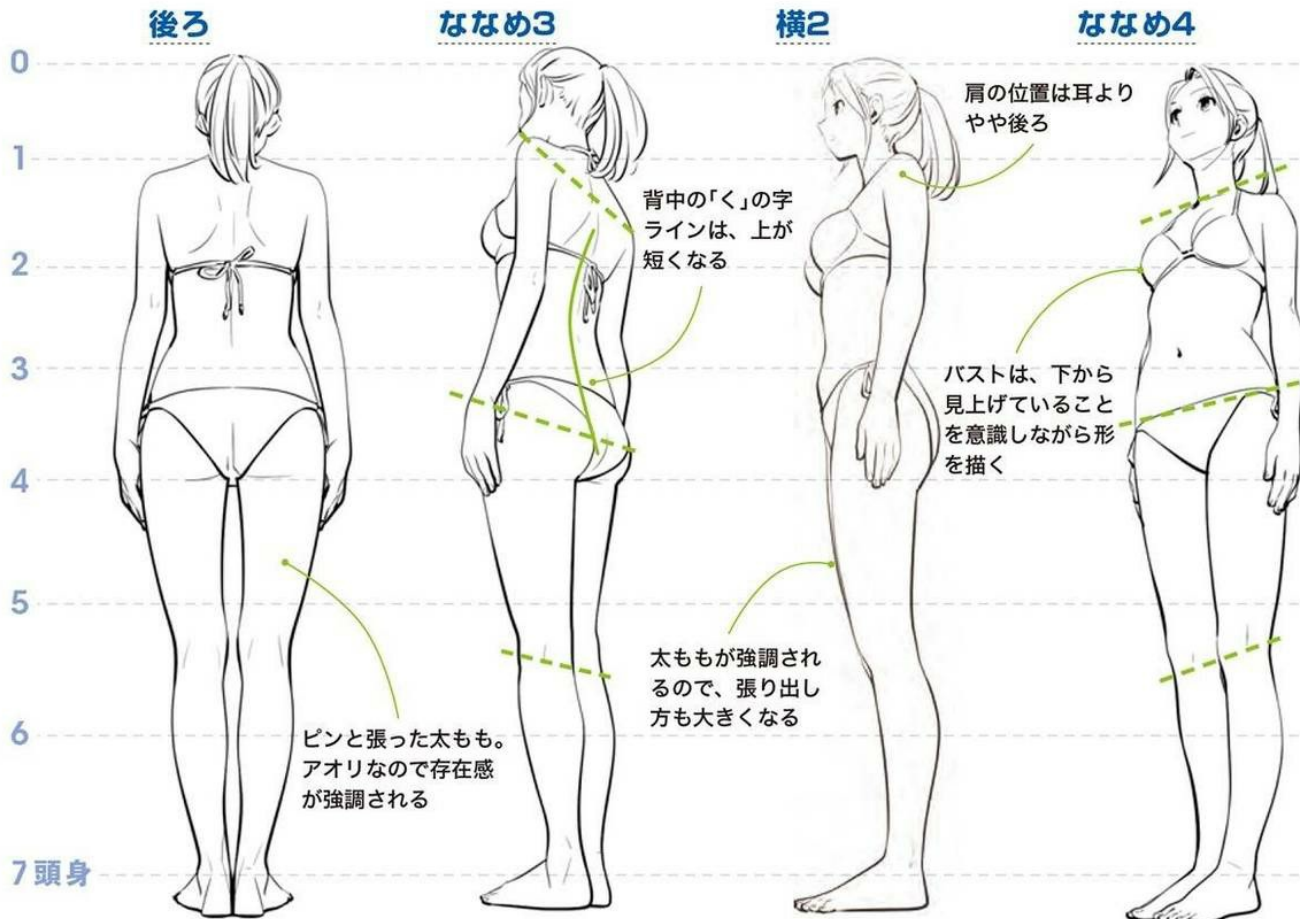
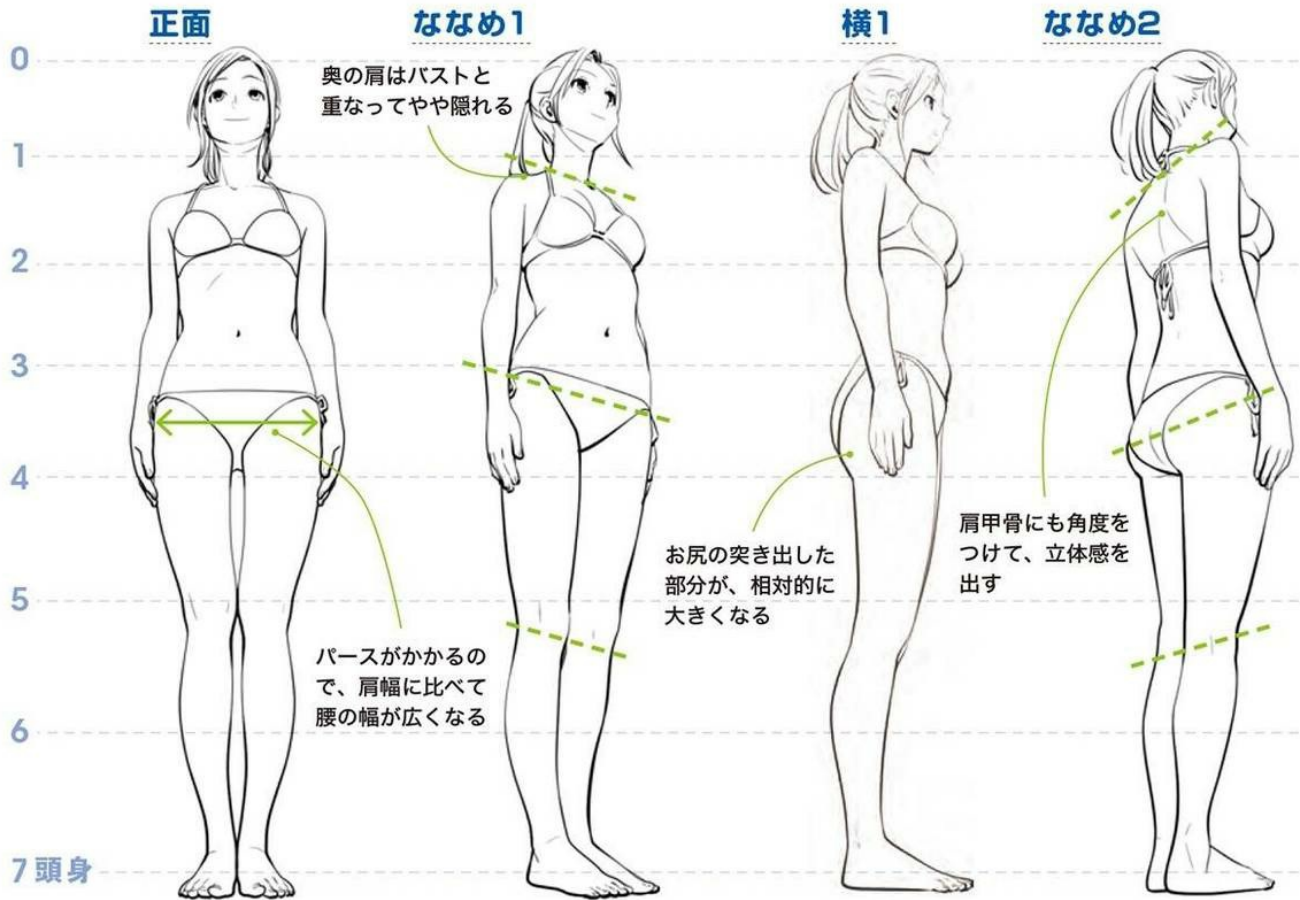
胸から下は、ゆるやかなS字になるように描く

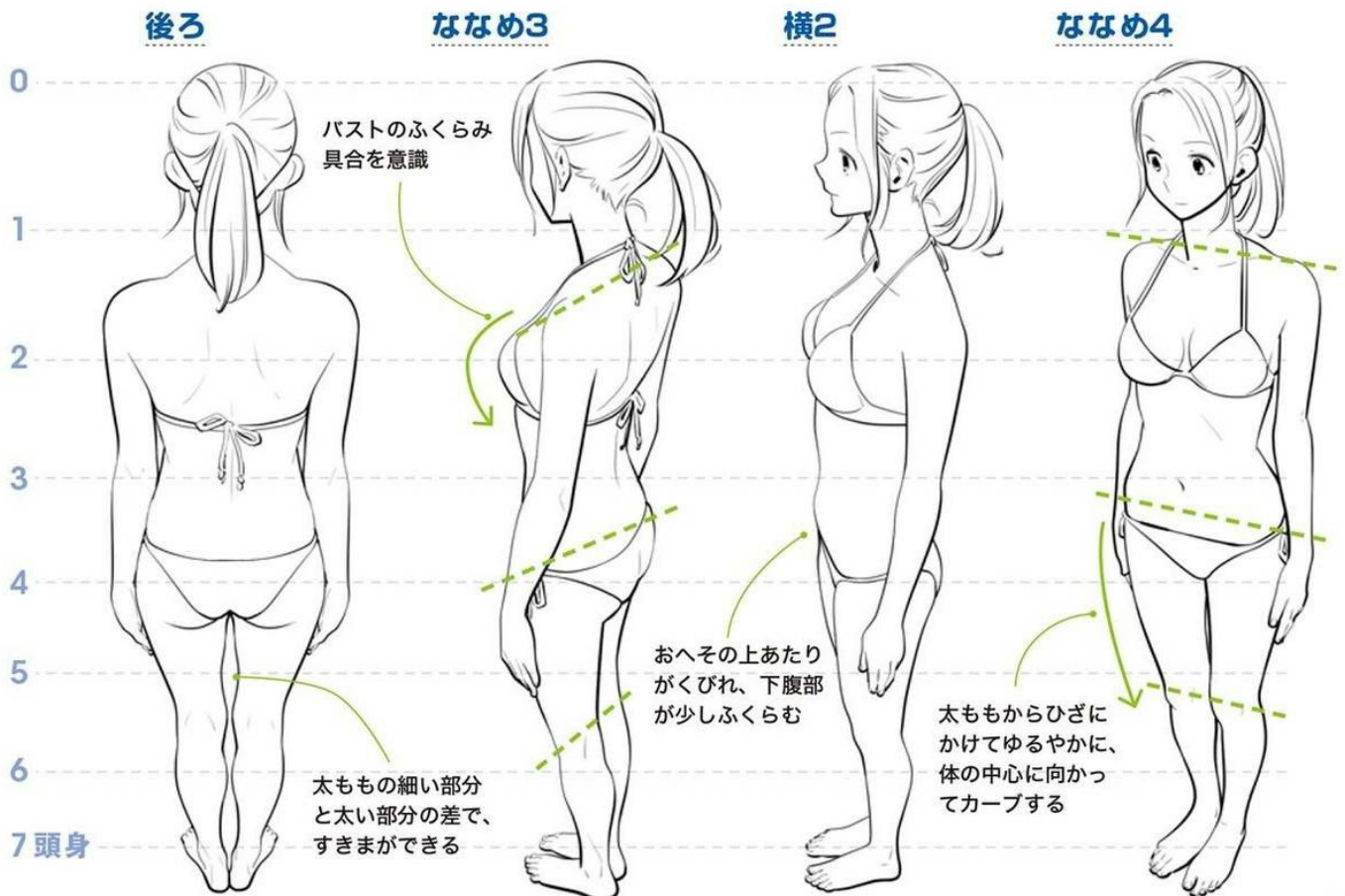
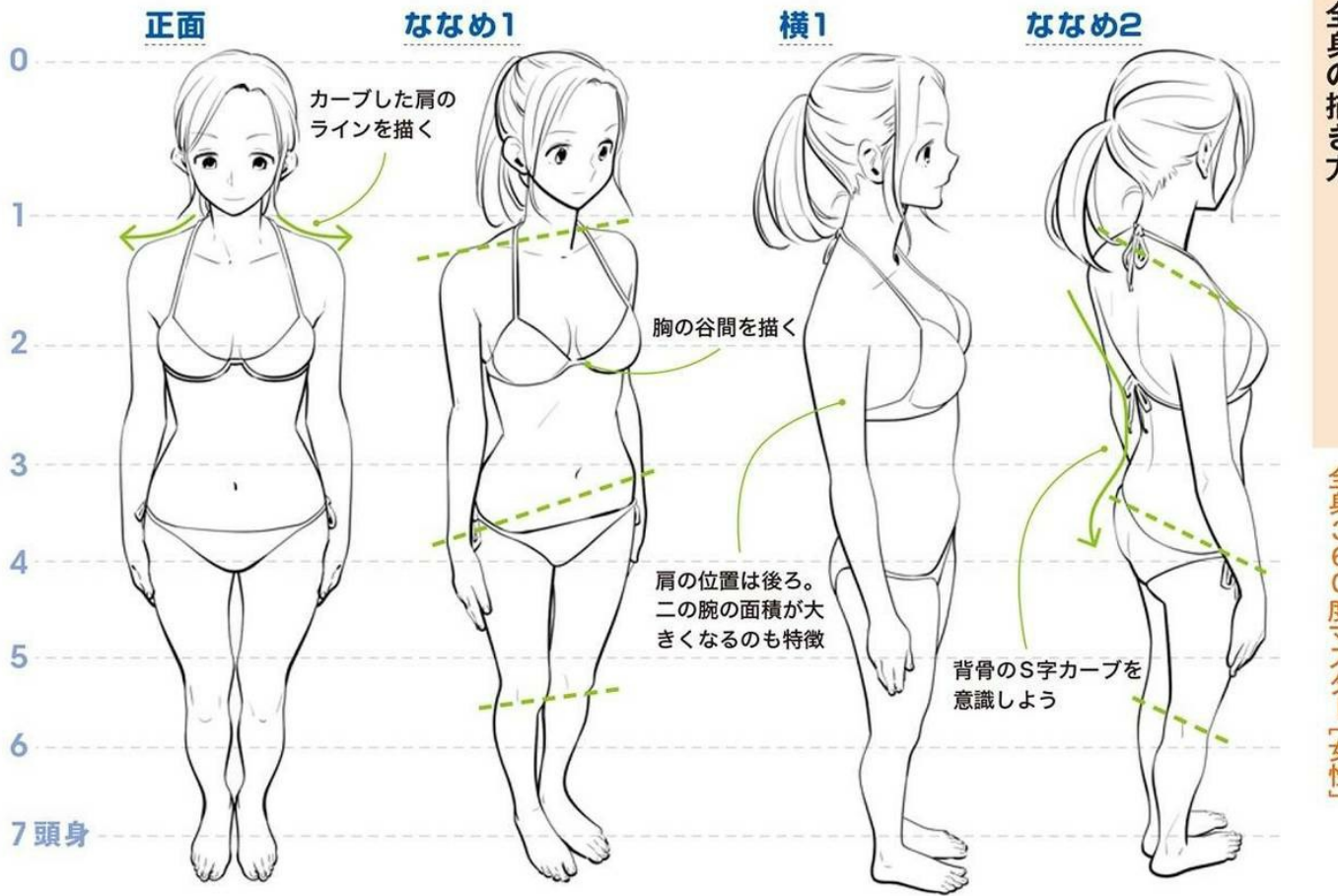
お腹は一直線ではなく、ウエストで一度へこみ、その下は少しふくらんでいる

NG

ヒジから先がまっすぐだと不自然

直立するとひじから先が自然と前方へ曲がるため、腕をまっすぐおろすのは不自然になる。横向きの角度で描くときは、腕を直線的に描かないように注意しよう。

アオリの角度を描くときの頭身のアタリは、上から下に向かって間隔が広くなるのが特徴。下半身にうまく存在感を出して描こう。

フカンは上からの構図になるが、頭の大きさが強調されすぎないように注意。上半身が大きくなるため、腰幅より肩幅の方が広くなる。

PART3 > LESSON 09

全身360度マスター［男性］

男性の場合も、基本は女性と同じ。ただ、男性ならではの胸板、腹筋、太ももの張りなど、筋肉のつき方を意識しながら描くようにしましょう。

正面360度

男性の場合は女性にくらべてストレートな体型をしている。ひじやひざまわり、ふくらはぎのゴツゴツ感をしっかり描こう。

正面

直線や太い線を使って男性的なラインを描く!

まっすぐ下ろした腕はひじででっぱり、手首に向かって細くなる

ZOOM

男性の場合は胴体を直線的に描くため、腕との間にすきまはつくらない

筋肉があるため、前からでもふくらはぎは張り出して描く

ふくらはぎの筋肉が張り出している

ななめ1

肩は筋肉で盛り上がる。手前と奥の描き方に差をつけて

胸の下から腰にかけてのラインに注意する

POINT

動きに合わせて筋肉や体のラインも変化

男性の背中は骨や筋肉のつくりが頑丈なため、動作によっては強調して描こう。例えば「ばんざい」の動きでは、肩の筋肉が盛り上がり肩甲骨がでっぱる。

アオリの場合は、相対的に頭の部分が小さくなる。男性は肩幅が広いので、アオリであっても腰幅より肩幅が広くなる。

正面　ななめ1　横1　ななめ2

0
1
2
3
4
5
6
7頭身

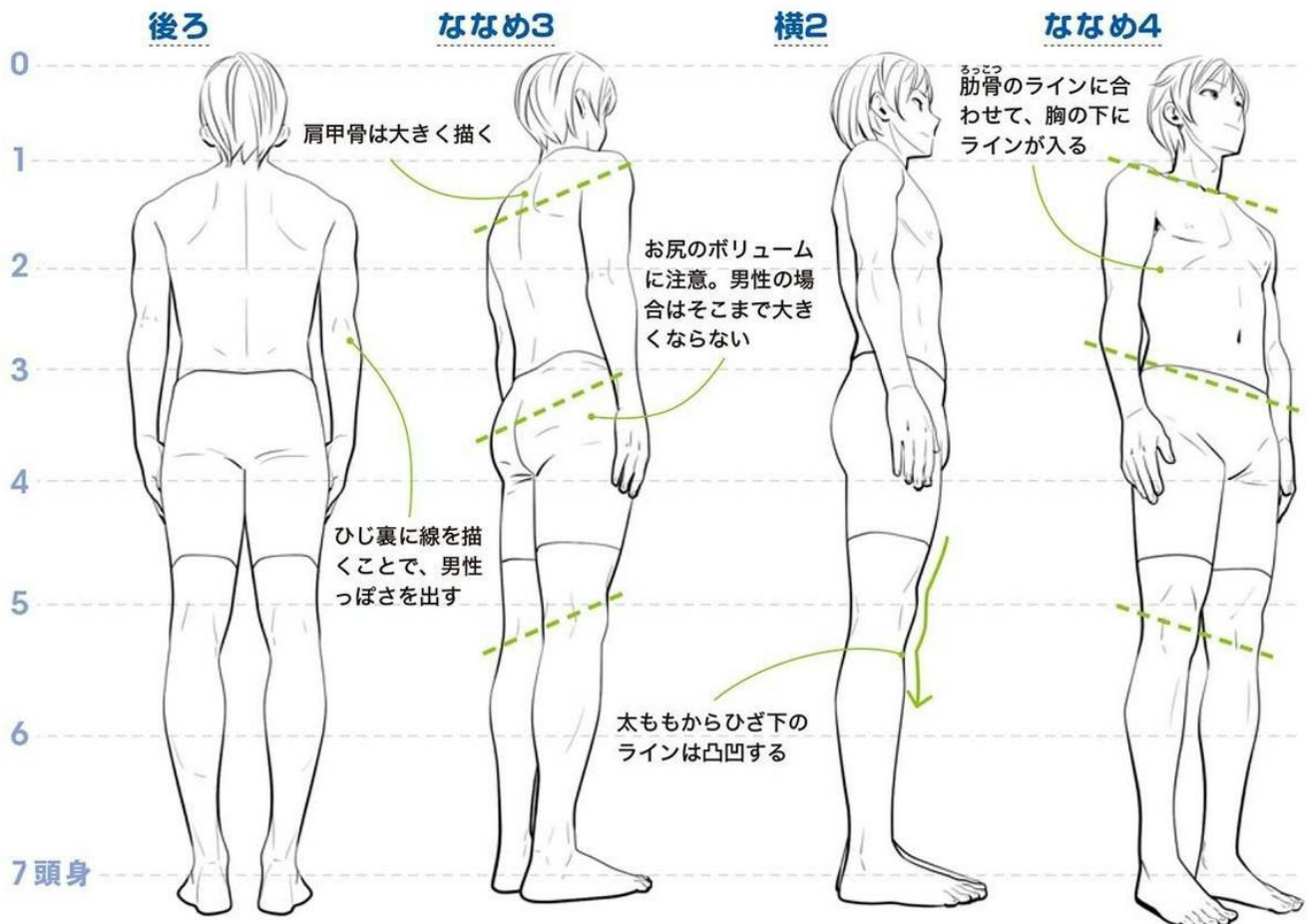
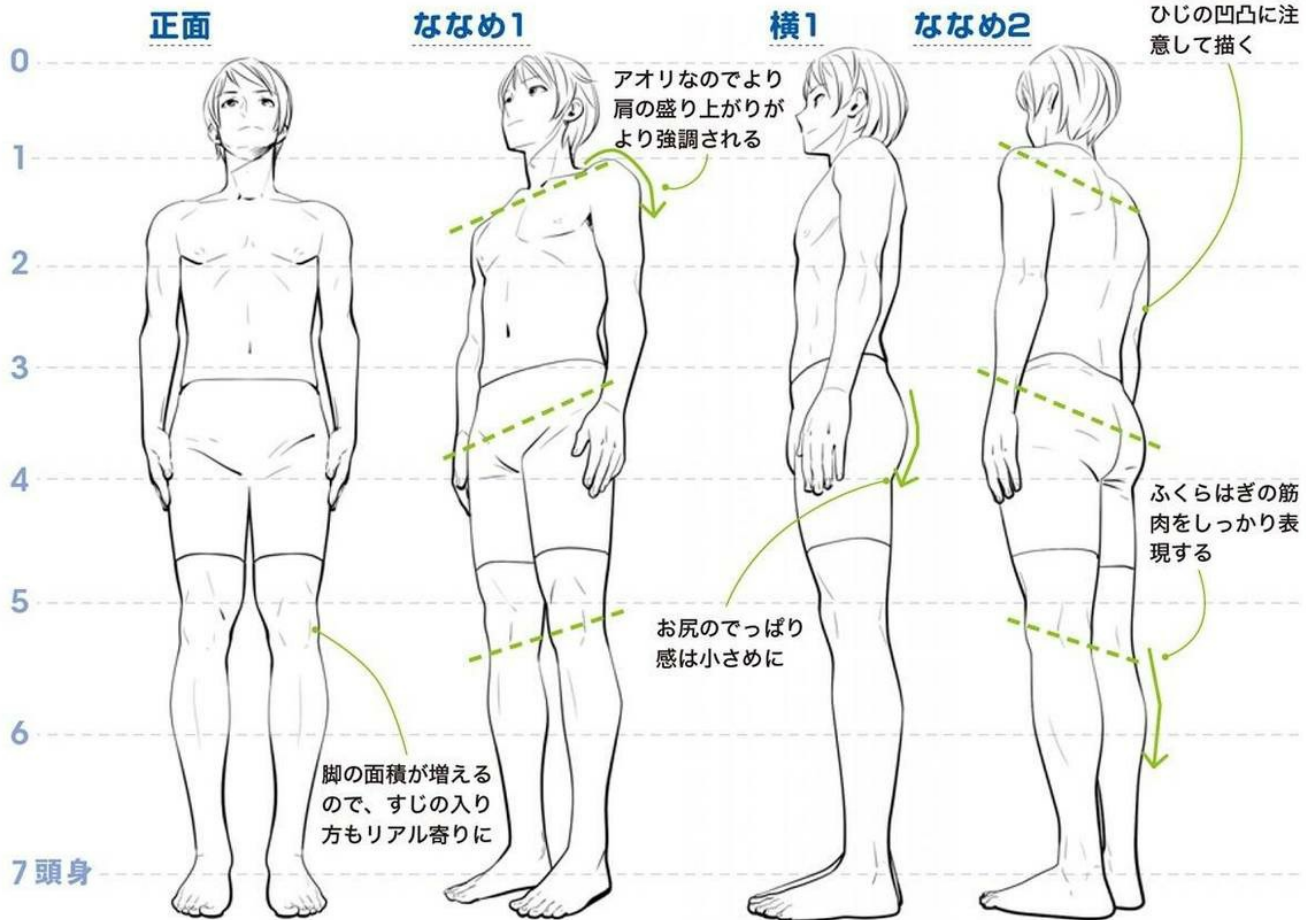
アオリなのでより肩の盛り上がりがより強調される

向こう側の腕も、ひじの凹凸に注意して描く

ふくらはぎの筋肉をしっかり表現する

お尻のでっぱり感は小さめに

脚の面積が増えるので、すじの入り方もリアル寄りに

360°マスター フカン360度

フカンの場合は、頭の方の頭身が広くなる。肩幅がかなり大きく見え、首や肩まわりの筋肉が強調される。

正面

ななめ1

横1

ななめ2

0
1
2
3
4
5
6
7頭身

男性は、首と肩の間にある盛り上がった筋肉が特徴

鎖骨のラインやくぼみをしっかりと描く

胸筋のカーブを表現。女性とはラインがちがう

アオリなのでお尻はより小さく、コンパクトに

脚の面積が小さくなっても、ふくらはぎのでっぱりはしっかり描く

後ろ

ななめ3

横2

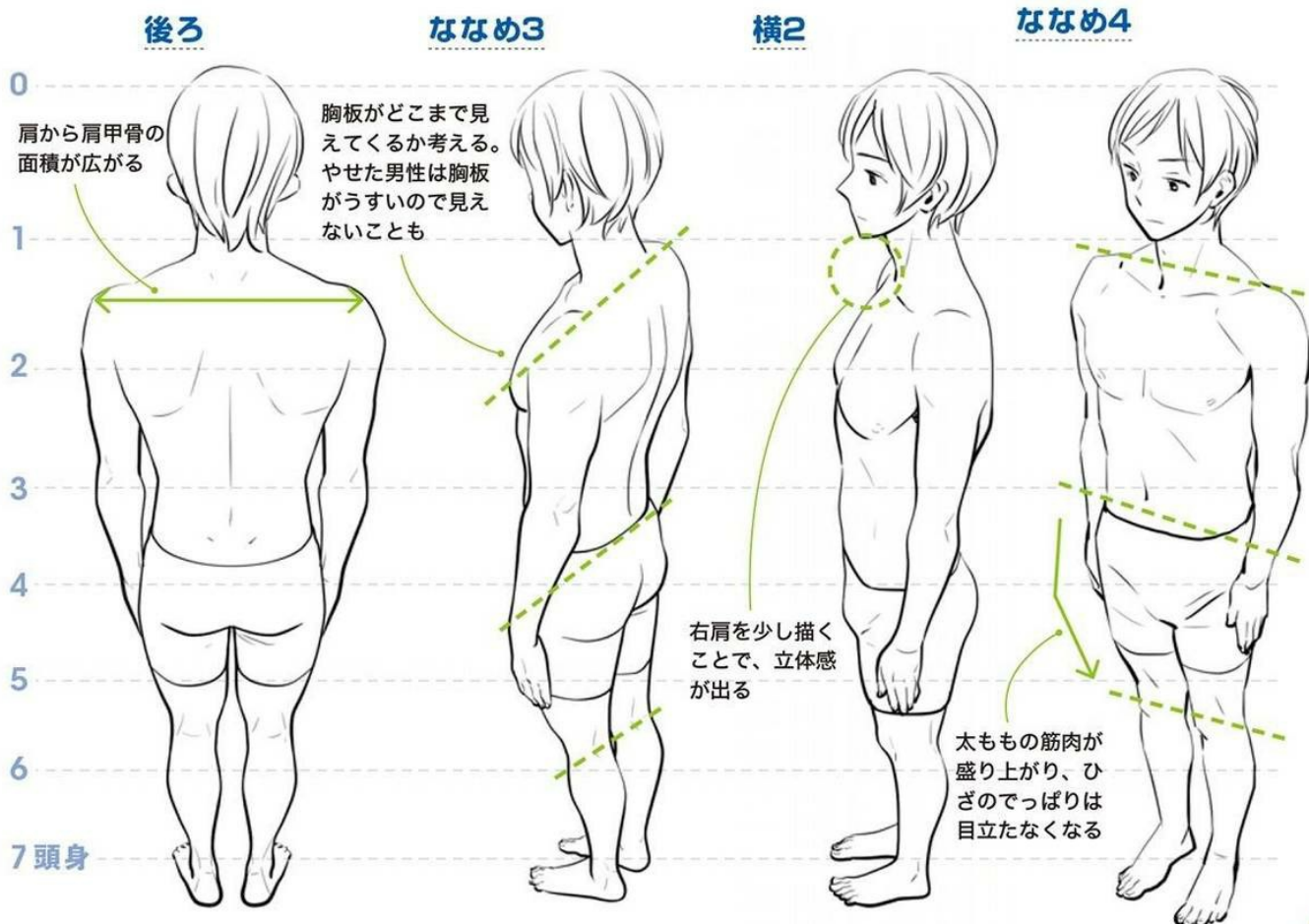
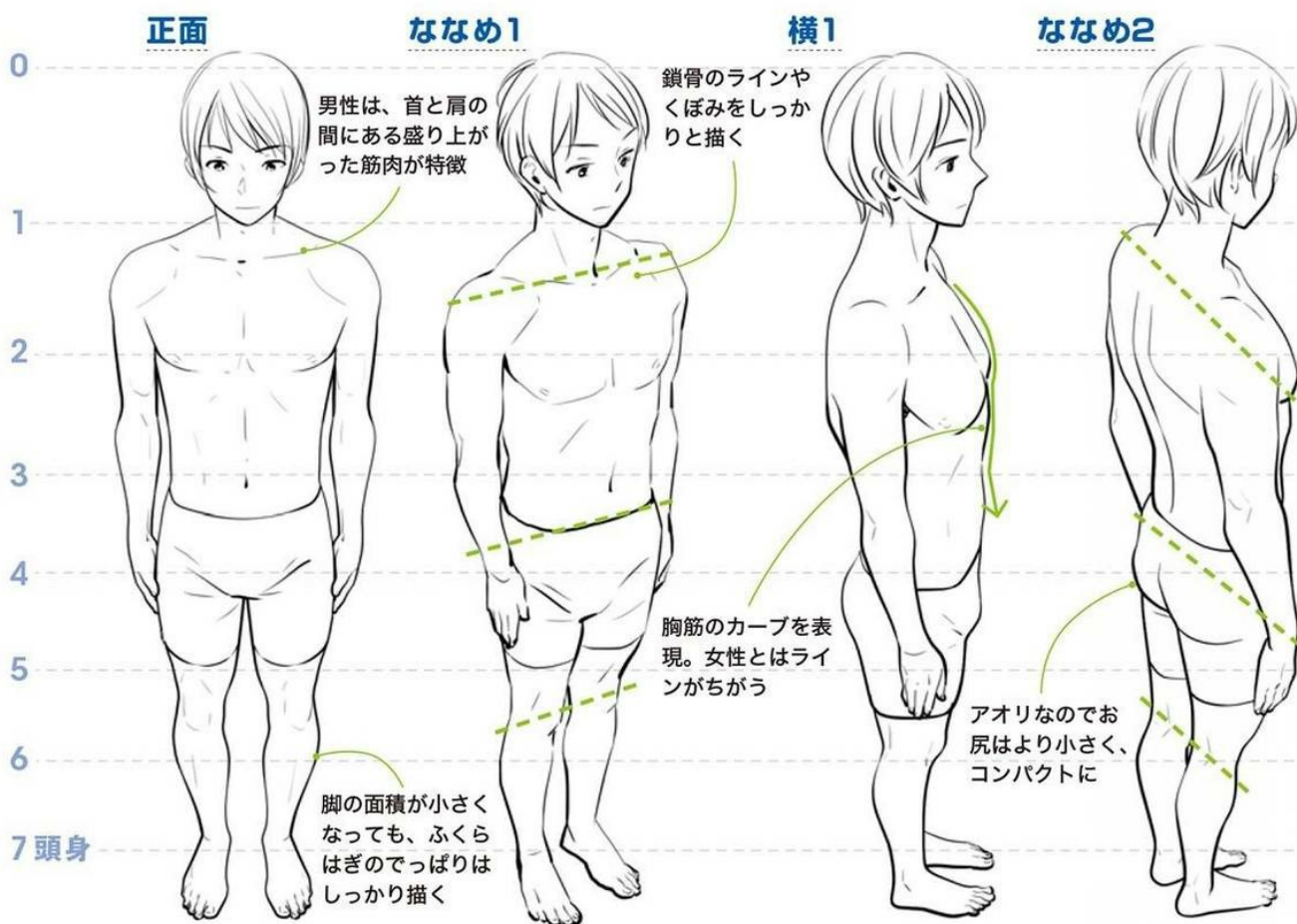
ななめ4

0
1
2
3
4
5
6
7頭身

肩から肩甲骨の面積が広がる

胸板がどこまで見えてくるか考える。やせた男性は胸板がうすいので見えないことも

右肩を少し描くことで、立体感が出る

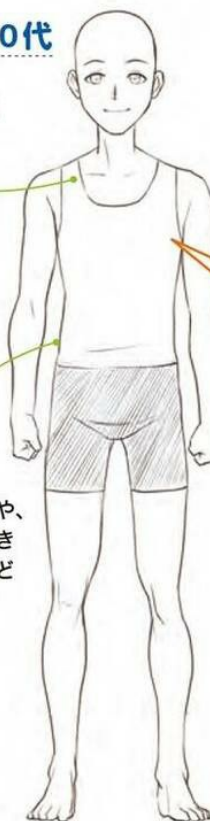
太ももの筋肉が盛り上がり、ひざのでっぱりは目立たなくなる

体型と頭身の考え方

子どもの全身の描き方と、大人の全身の描き方はどこがちがうのでしょうか。ここでは、成長による変化や頭身の考え方などについて解説していきます。

年齢による体の成長

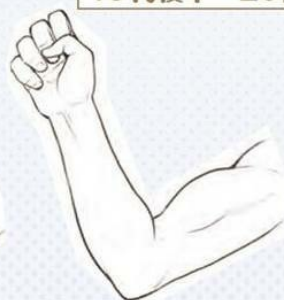
年齢による体の成長は、単に頭身が高くなるだけではない。各パーツの長さや太さのほか、全体のシルエットのちがいを押さえよう。

- 全体的にぷっくりしており、顔はまるく描く。
- ウエストにくびれはなく、お腹がぽこっと出ている。

- 成長して6頭身くらいになる。
- 手足が長くなり、お腹もすっきりする。
- 男女の性差はほとんどない。
- 幼少期に比べ足が長くなっている。

- 成長して大人の体型。
- 男性の場合は筋肉が発達してがっしり体型に。
- 女性の場合は胸やお尻が発達する。
- 関節や筋肉のラインが入る。

POINT

年齢による腕の筋肉と関節の変化

2〜3歳はぷっくりとした体型のため、関節はほとんど描き込まない。8〜10歳は手首の骨が出て、二の腕にうっすら筋肉がつく。10代後半〜20代になると筋肉が盛り上がり、ひじや手の形が角張る。

デフォルメキャラの頭身

人物の頭身をあえて小さくするデフォルメ。かわいらしさや、キャラクター感を強めたいときに使えるワザなのでぜひマスターしておきたい。

2頭身キャラ

男性

- 2頭身ではくびれなどで性差を表現できず、手足の太さがカギに。
- 手足を太く、胴を太めにしておくと、男性らしくなる。

女性

- 女性の場合は、胴体も重心を下につくると、腰のまるさや安定感を表現できる。

ぽっちゃりキャラ

デフォルメでぽっちゃりを描くときも、頭は体より大きく描こう

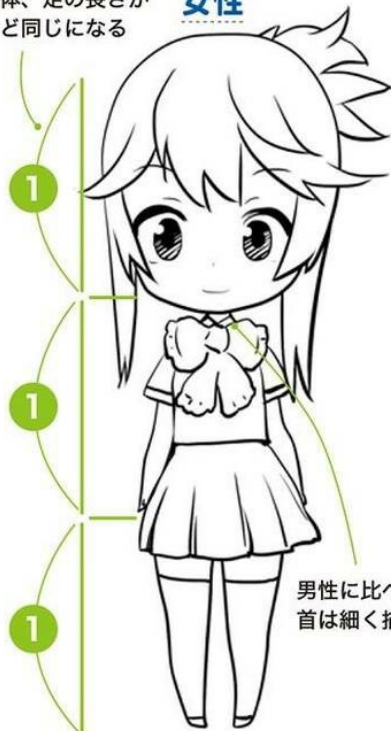
顔がリアルだと気持ち悪くなる

体がデフォルメで顔がリアルだとおかしくなるので注意。大人でもあまり面長にせず、頭をまるに近いシルエットで描く。

3頭身キャラ

男性

- 2頭身と比べると、手足を長くデザインできるため動きが表現しやすい。
- くびれなしで描くと男性らしくなる。

女性

- ウエストをくびれさせ、腰をまるいフォルムで描く。
- 男性キャラに比べてなで肩。

ゴツいキャラ

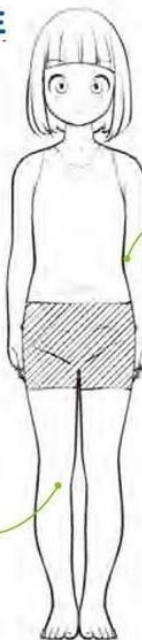
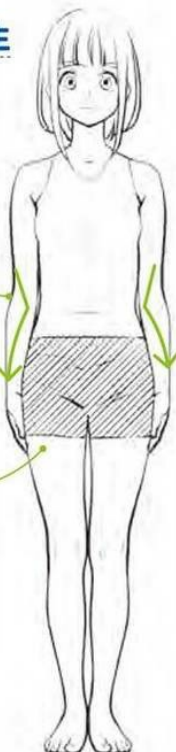
2頭身とちがって体格のちがいが表現できるので、筋肉モリモリのキャラなども描ける。

うわーいと喜ぶ、がっくりと落ち込むなど感情表現をデフォルメするときにも使える。

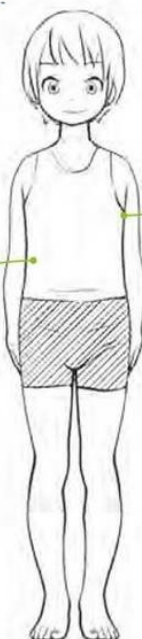
男女の成長の比較

幼児から壮年までの男女の成長の差を比較。小さいころはほとんど差のなかった体型が、中学生を境にちがいが出てくることに注目。

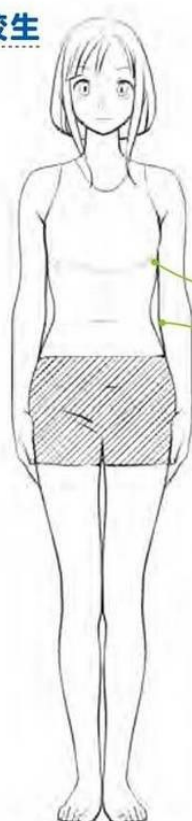
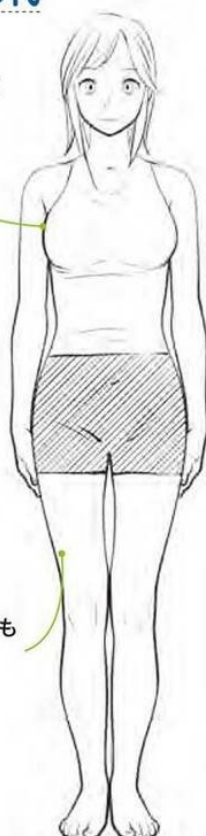
女性

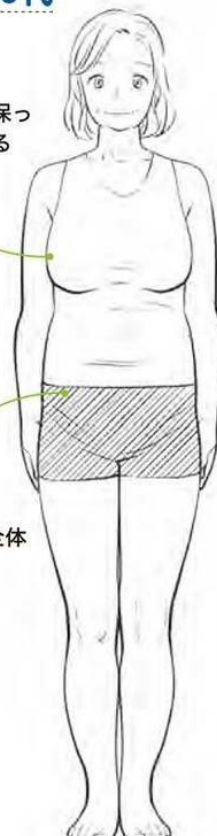
- 4頭身。頭が大きい割に、胴が長く、足は短い。
- お腹がぽこんとふくらんだ寸胴体型。
- 肩幅、腰幅などはせまく描く。

- 背がのびて5頭身くらいに。
- 肩幅が大きくなって、手足も長くなる。
- 少しウエストがくびれる。

- 6頭身くらいまで成長する。
- バストが大きくなりはじめる。
- 全体的にまるみを帯び、男女差が顕著に表れる。

男性

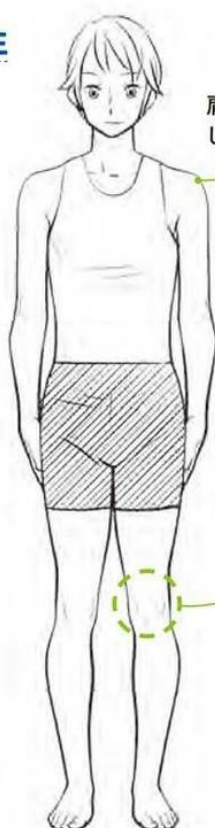
- 男児は筋肉質ではあるが、マンガデッサンでは女児と同様に。
- 頭の幅、胴体の幅、腰の幅が同じに。

- 肩幅も広くなってくるものの、まだなで肩。
- 足は女子より太めに描いてもOK。

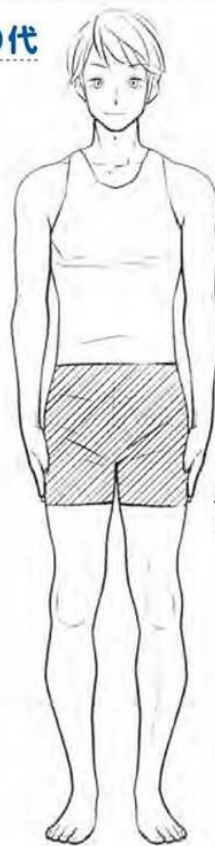
- がっちりした体つきになり、胸板もできる。
- 全体的に直線的に描く。

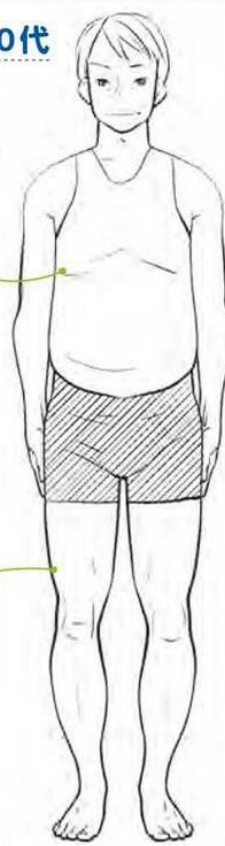
高校生

- 骨格的な面では大人の女性とほぼ変わらない。
- 胸や腰回りの肉感が強調される。

20～30代

- 高校生とほぼ同じバランスのまま。
- 全体的にまるみを帯びて肉づきがよくなる。

40～50代

- 全体的に脂肪がつく。
- 筋肉量が減るため各部位が垂れ下がる。

高校生

- 上半身がガッチリし、大人の男性に近い体型になる。
- スポーツをやっている場合は、もっと筋肉質に。

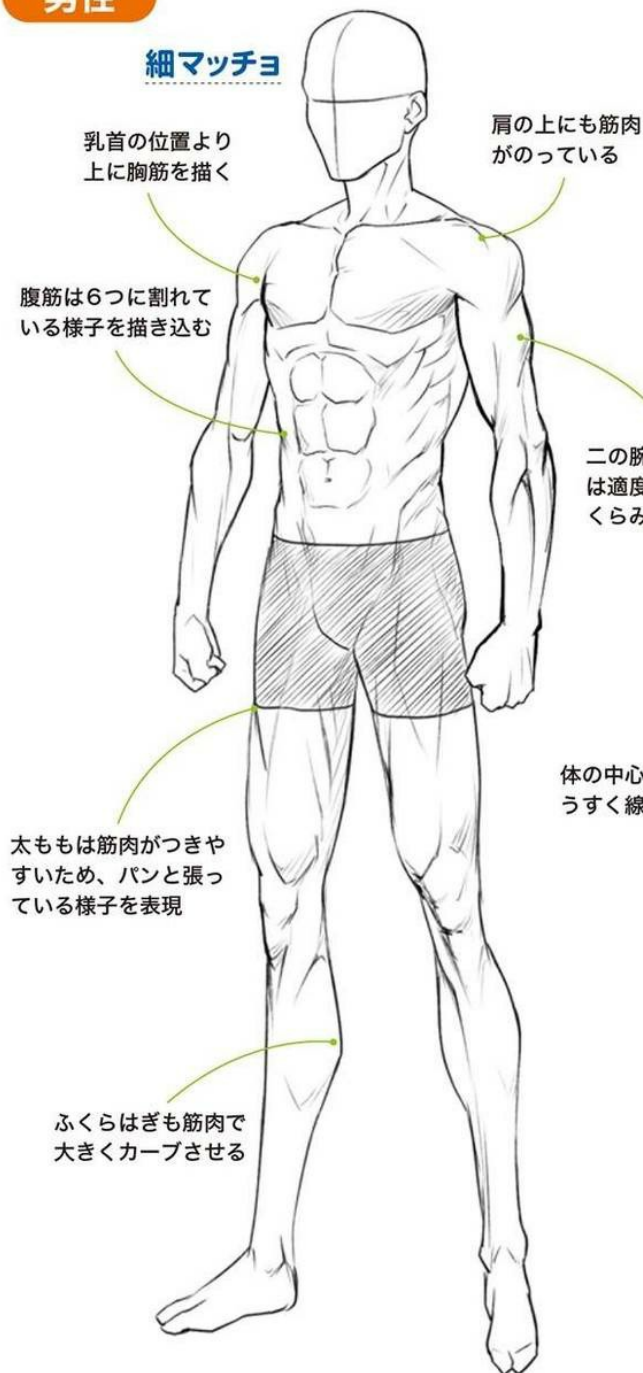
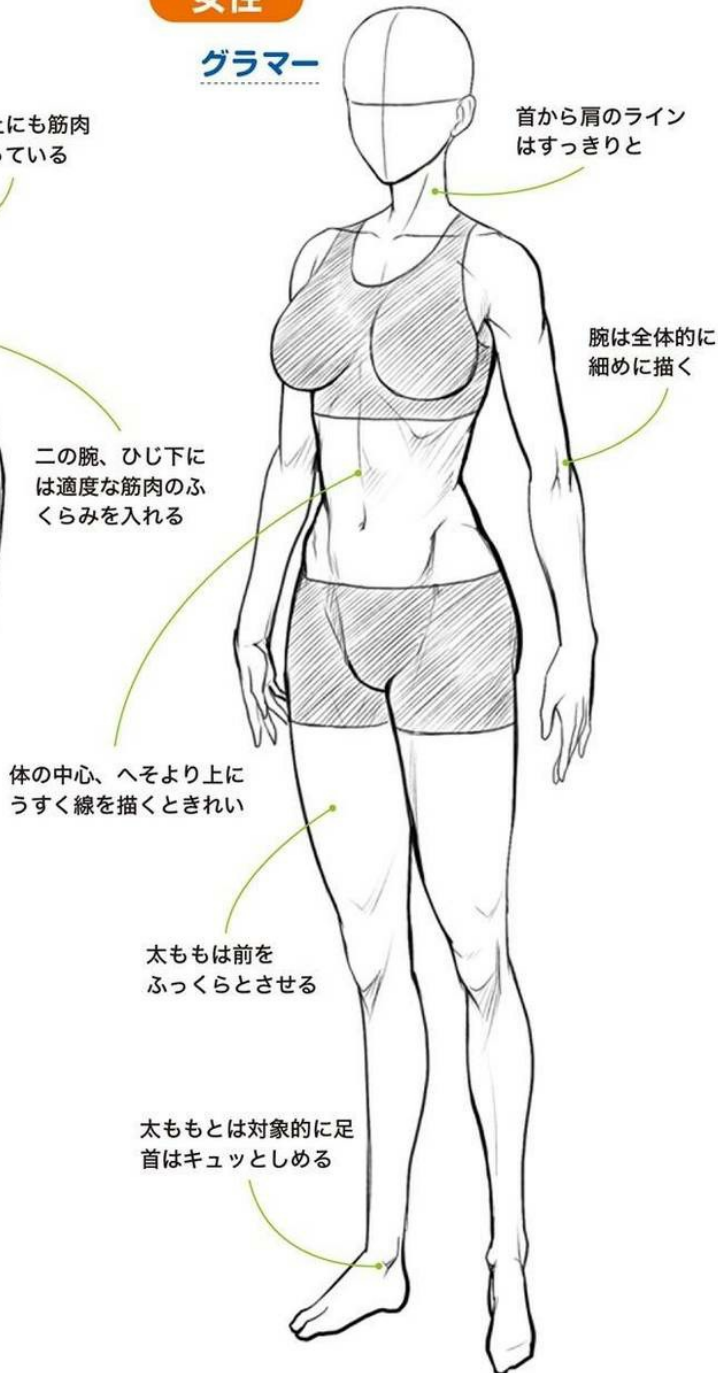
20～30代

- 肩幅、ウエストが広がる。
- 腹筋が割れ、脚の筋肉なども発達する。

40～50代

- 筋肉量が落ちはじめ脂肪に変わり、女性と同様に垂れ下がる。
- 男性ではとくに下腹部がぽっこりと出る。

体型の描き分け

キャラクターを描き分ける上で、重要な要素のひとつが体型。太っている、やせている、ガリガリ、筋肉質など、体型によって読み手に与えるキャラの印象が変わってきます。

体型を描き分けよう

男性は筋肉のつけ方、女性は脂肪のつけ方で体型を変化させて、区別をつけよう。

- 全体的に均一に筋肉がついている。
- ひじ、ひざ、足首などの要所は細い。
- 余計な脂肪はついていない。

- 胸とお尻は大きいがウエストはくびれている。
- 下腹部にほんのりふくらみがある。
- 筋肉は意識しないで描いてOK。

男性

やせ

浮き出たあばら骨を描き込む

必要最低限の筋肉はしっかりつける

- あばらが浮き出ている。
- 脂肪も筋肉も少ないため、筋が浮く。

太め

ふくらんだお腹の下に段を描き入れる

脂肪でおおわれているので関節はあまり描かない

- 男性だが胸もふくらむ。
- 胸よりお腹が大きくふくらむ。

ムキムキ

首まわりの筋肉が発達しているため、首と顔はほぼ同じ幅

体の割に頭を小さく描いて巨体を強調する

太ももの筋肉は全体をふくらませる

- 全体の筋肉をデフォルメする。
- 筋肉で体全体がふくらんでいる。

女性

- 胸のふくらみも小さく、あばらが浮く。
- 骨盤の骨も浮き出ている。

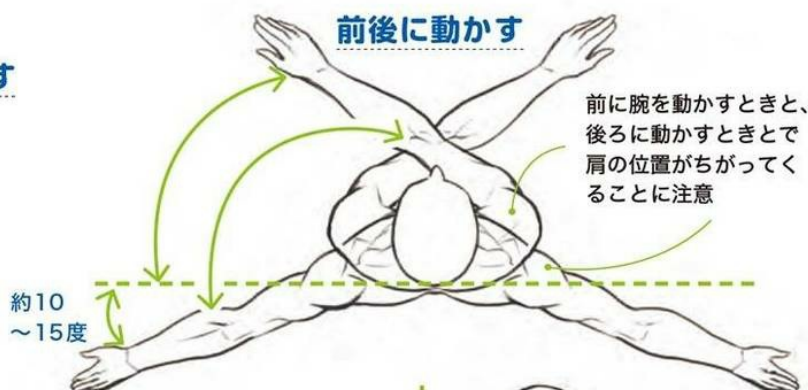
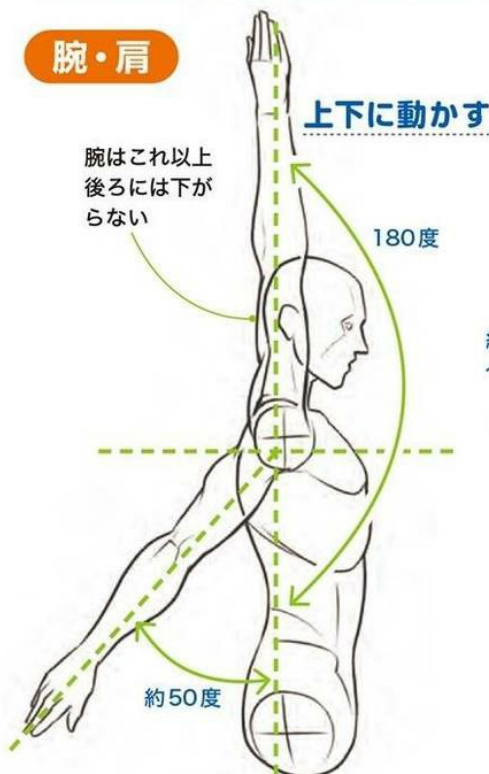
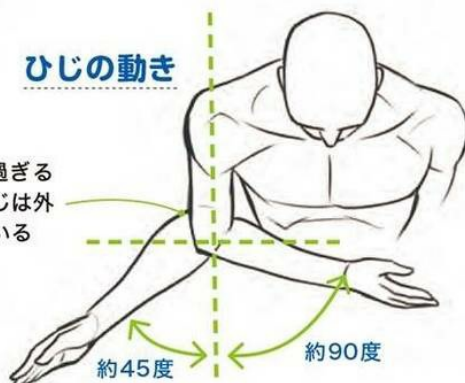
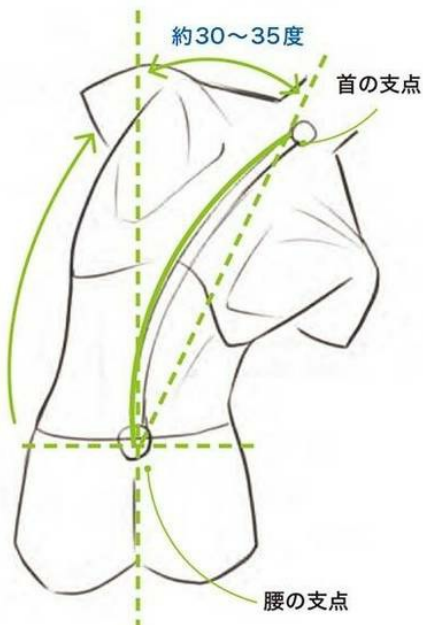
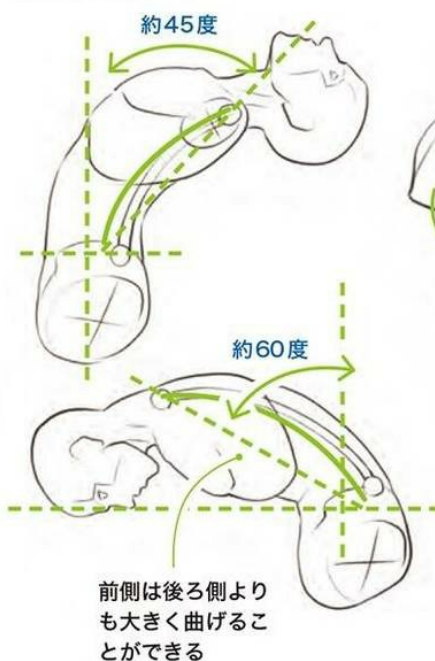
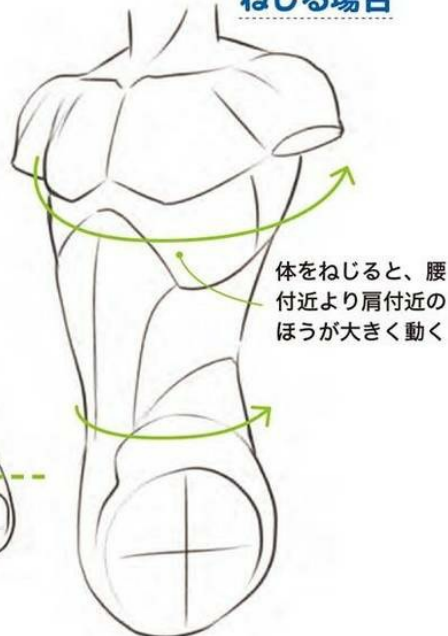
- 胸が大きくふくらみ、幅も広くなる。
- お尻周りから太ももがとくに太い。

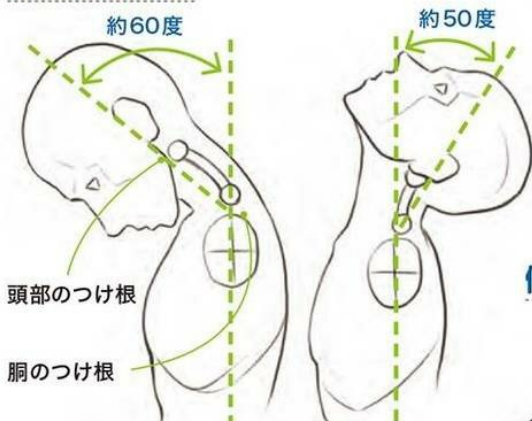
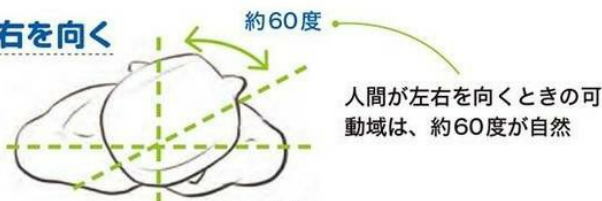
- ウエストは大きくくびれている。
- 脚は長く、まっすぐに描く。

各パーツの可動域

人間の体は関節のある部分で動きますが、その動きの範囲には制限があります。可動域を無視してポーズを描くと不自然な印象を与えてしまうので、範囲を覚えておきましょう。

上半身の可動域

上半身の可動域で重視されるのが、腕と腰。どちらも動かせる範囲が決まっていることに注目。範囲を超えると、折れたように見える。

首の可動域

首も曲げられる角度や、回せる範囲が決まっている。上下、左右の動かせる範囲をしっかりとらえよう。

首の可動軸は胴のつけ根と頭部のつけ根の２つがある。前方へは60度ほど、後方へは50度ほど可動できる

顔は約40度ほど傾く。ただし顔の中心線はもっと傾いて見える

下半身の可動域

下半身では、股関節とひざの動きを中心に動きを組み立てる。そこに足首や足先などの関節の動きを加えて、バランスをとるのが基本。

前後に動かす

腰が地面から平行の位置の場合、もも上げは約130度程度が限界

約130度

約40度

後ろへの可動域は約40度が限界。ただし、走るときや勢いをつけたときはもう少し広がる

股を広げる

約90度

股は無理なく広げようとすると可動域は約90度（片足45度ずつ）ほどが自然

けり上げる

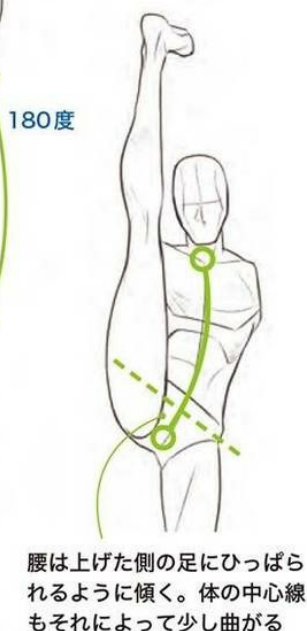
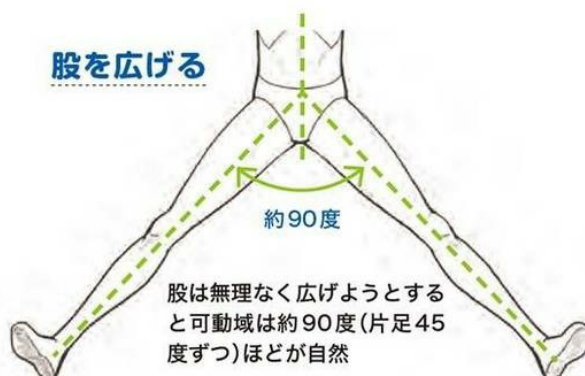
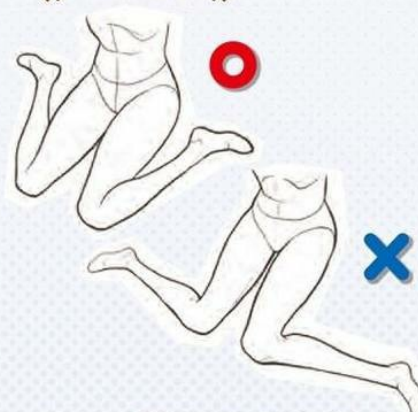
180度

勢いよく蹴り上げた反動で上半身が多少まるまった状態で後ろに動く

腰は上げた側の足にひっぱられるように傾く。体の中心線もそれによって少し曲がる

POINT

〇

×

ぺたんこ座りは広げすぎない

いわゆるぺたんこ座りでは、ひざの曲がり具合をあまり広くとると不自然な体勢に見えてしまう。基本的にはあまり広げないように描いたほうがベターだ。

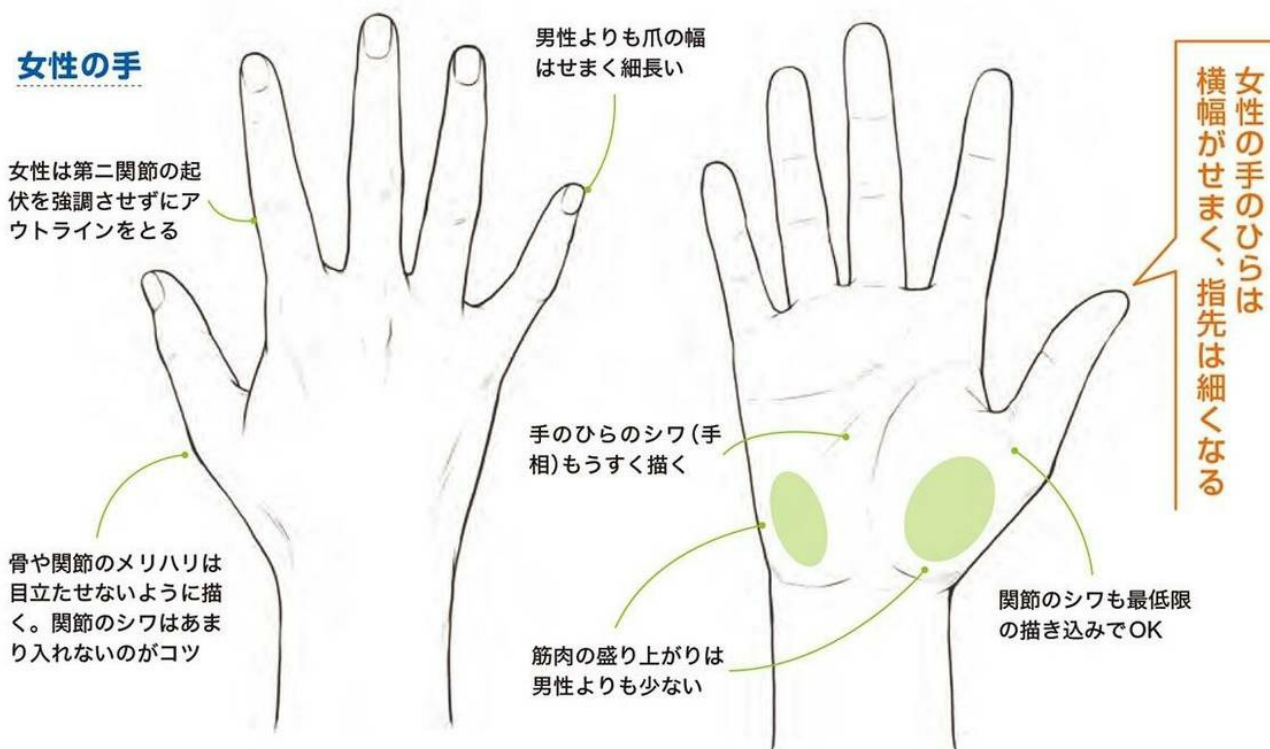
手の特徴を知ろう

人物を描くために欠かせない手の表現。親指から小指まで5本の指の配置と長さのバランスをとるのは、意外と難しいもの。まずは、手の構造を理解することからはじめましょう。

手の甲・手のひらの基本

腕を自然に下ろしているときに、外側にくるのが手の甲。内側になるのが手のひら。アウトラインは似ているが、それぞれ明確な特徴がある。

男性の手

女性の手

複雑な構造の手をうまく描くには、骨がどのように入っていて、関節がどう動くのかをしっかり頭に入れることが大切。

手の甲

指は3つの骨が連動して動く

親指が動くときはこの部分も一緒に動く

人差し指、中指、薬指が動くときでも、この部分は動かない

小指が内側に動くときはこの部分も一緒に動く

手のひら

指は第二関節から動く。第二関節はこの位置

親指はこの部分と一緒に内側に動く

曲がる位置

手を動かしたときに、奇妙な場所で曲げないように注意して

中心に向かって、ふわっと閉じる

手首は内向き、外向きともに90度くらいまで曲げることができる

指の第三関節はこの位置。少し厚みがある

指を内側に折りたたむときは、この部分も一緒に動く

この形で手を曲げるとき、親指はのびる

第一関節だけでは曲がらない!

親指をのぞく人差し指、中指、薬指、小指は、基本的には第一関節だけを曲げることはできない。通常は第二関節が曲がり、それにともなって少し傾く。第一関節だけ曲げて描かないように注意。ただし親指はほかの指と構造がちがうため、動きも異なる。

手の描き方

手の特徴がつかめたら、実際に描いてみましょう。手は関節が複雑に動くため、その動きもさまざまです。難しい分、うまく描ければ絵のレベルが格段にアップして見えます。

こぶしを握るグー、人差し指と中指だけをのばしたチョキ、すべての指をのばしたパー。3つの動きをいろいろな角度から見てみよう。

グー

関節をしっかり意識しよう

人差し指の第二関節がいちばん高い位置にくる

わずかに指がカーブする

第一関節が親指の下に入る

ZOOM

第一関節、第二関節、第三関節のシワが集まる

手首の関節をシワで表現する

親指と人差し指のつけ根に細かいシワが入る

小指のつけ根にふくらみができる

4つの第二関節がおうぎ型に並ぶ

第三関節の骨のでっぱりを描く

親指のつけ根は肉づきがいいので、ふくらみをもたせる

親指の第二関節のふくらみを描く

折りたたまれているので、肉がよりふっくらする

チョキ

中指と人差し指は外側へひっぱられる

親指は指先から第一関節までが少し反る

指先のふくらみを反るように描く

折りたたむことによってできるシワは直線的に入りやすい

手のひらの盛り上がりをふっくらと描く

ZOOM

親指の下に手相のシワを描き込む

小指のつけ根部分が見える

親指の第一関節から指先にかけては、やや反っている

横から見ると小指と手のひらに空間ができているのがわかる

パー

指先と関節はおおぎ型に並ぶ

ZOOM

小指のつけ根と手のひらの境い目はふくらみで差をつけて明確に

手のひらの手相のライン、手首のラインは山形になる

人差し指
中指
薬指
小指
親指

4本の指がアーチを描きつつ横に並ぶ。親指だけ別のブロック

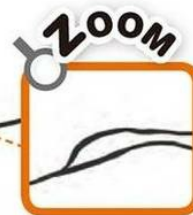
親指の腹は内側を向いている

親指の節はでっぱる

手のひらの中央はくぼんでいる

シーンで描く

指差しをする、ペンをもつ、箸をもつなどさまざまなシーンでの手の動きを見てみよう。関節や指の角度、からませ方などに注目して。

指差し

コップをもつ

ペンをもつ

POINT

手のアウトラインは関節をなだらかにつなげて！

手のアウトラインをとるときは、アウトライン上にくる関節のポイントをなだらかにつなげるイメージで描こう。

祈る手
各パーツの長さと
反り方などを意識しよう
中指
人差し指
薬指
小指の指先は向こう
側へまわる
中指の第二関節が一番
高い位置にくる
小指
人差し指
中指
薬指
小指
手のひらの
ふくらみを表現
立てた親指は指先
を反らせる
親指を立てる
人差し指は下へ、
小指は上を向く
適度に関節のシワ
を描き込む
箸をもつ
上の箸は人差し指の腹
と中指の指先の側面で
支えるイメージ
大きめの空間ができる
下の箸は薬指の側面
と中指の先で支える
びんを空ける
中指の側面と親指でフ
タをはさみ込み、人差
し指をそえている
薬指と小指は、
中指にそえたま
ま自然に握る
中指と薬指の指先
の腹はほかの指に
比べて少し浮く
ボールをもつ
親指、人差し指、中指
の腹でボールをつかむ
指先を正面から見て
いるので、爪は上半
分にアーチ状に描く
薬指の内側でボー
ルを固定。小指は
薬指にそえる
ボールの位置は、ボー
ルの下が手のひらの中
心にくるあたりに

PART3 > LESSON 15

年齢ごとの手の変化

手も顔と同じように、年齢によって描き方が変化します。年齢や性別に合わせて特徴がそれぞれちがってくるので、表現を変えて描き分けましょう。

年齢や性別による変化

それぞれの年代における手の描き方を比べてみよう。つるんとした赤ちゃんの手が年齢を重ねるごとにシワが増え、節が目立ってくる。

赤ちゃん

- 男女による表現の差はない。
- 肉が厚くてふっくらしている。
- 手のひらに比べて指が短い。

生後間もない赤ちゃんは常にこぶしをにぎっている

生後半年くらいの赤ちゃんは、こぶしをにぎっている状態がほとんど。これは手掌把握反射という人間に備わった原始反射。赤ちゃんは、この手の動きを念頭に入れて描こう。

10代

男性
- 指が少し長くなってくる。
- 指先はまるく、爪も短い。
- 関節は第三関節のつけ根のみでOK。

女性
- 10代の男性に比べて指を長く。
- 全体的に指を細く、先をとがらせる。
- 第三関節のつけ根もうすく描けばOK。

年をとるとシワだけでなく節も目立ってくる

お年寄り＝シワとだけ考えて、手にシワを増やすのは半分正解で半分間違い。年をとるとシワが増えるだけでなく、やせ細って節も目立ってくる。また、手の甲のスジや血管も浮く。若者の手よりも、凹凸を強調しながら描こう。

若者の手

- 筋肉がしっかりつく前は脂肪のほうが多いため節もほとんどない
- 肌にハリがあるため、シワはほとんどない

お年寄りの手

- 脂肪が落ちて骨のラインが出てくるため、節が目立つ
- 脂肪が落ちることで、関節のシワも増える

男性

- 手のひらと同じくらいまで指が長くなる。
- 関節部分に少しシワを入れる。
- 手の甲の筋を描くと男性らしい。

女性

- 指先を細くシャープに描く。
- 爪(ネイル)をのばしてもOK。
- 手の甲の筋を適度に入れる。

男性

- 指の関節にシワが多く入る。
- 全体的に少し太くなる。

女性

- 細さを保ったままシワを入れる。
- 関節が少し目立ってくる。

PART3 > LESSON 16

上半身の描き方

上半身は腕を中心にしたアクションが基本です。実際にマンガを描くときは上半身だけを描くコマが多くあるので、その分、いろいろな表現を身につけることが重要です。

腕の動き

同じ腕をおろした状態でも、手を向ける角度によって筋肉の動きにちがいが出る。イラストで筋肉のアタリがどう変わるかを見てみよう。

手のひら正面

二の腕はひじに向かって細くなる

ひじの内側にくぼみができる

腕のアウトラインはぼこっと出る

ZOOM

手のひらには手相(=シワ)がある。ある程度書き込んでリアル感を出そう

手のひら内側

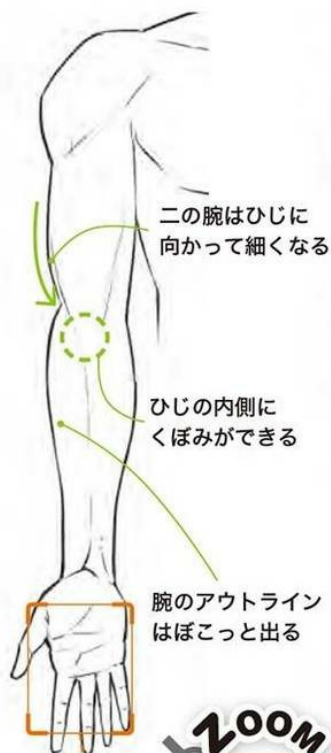
二の腕は左の[手のひら正面]と大きく変わらない

ひじの内側のくぼみがななめに向く

ひじから下は側面が前を向くので、手首に向かって細くなる

手の甲正面

ひじの内側は一度凹んでから、ふくらむ

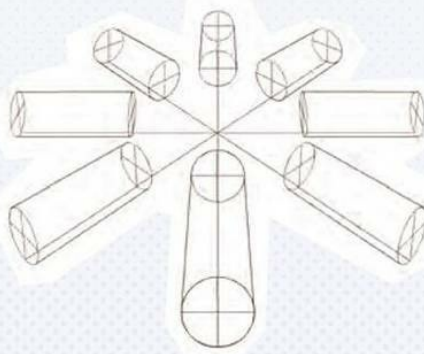
自然に腕をおろすと、ひじから下の腕は体側へ流れる

手の甲が外側にくるので指は内側に曲がる

手の甲内側

限界までひねるため、筋肉の線が多く入る

[手の甲正面]よりも、体側に筋肉のラインが流れる

「円柱」をイメージして さまざまな角度の腕を練習しよう

いろいろな角度の腕を描く練習をするときは、8つの方向から線を引き、「円柱」をもとにして考えるととらえやすい。見たままを描こうとすると難しく思えるポーズでも、このようにシンプルな形態に置き換えるクセをつけておくと、どんなポーズを描くときにも役に立つ。

パースのついた円柱で簡略化してとらえて、さまざまな腕の角度をマスター！

腕を組む、手を振る、のびをするなど、上半身をメインにしたよく見られるポーズ。腕の動きに注目しながら、観察してみよう。

上体を上に反らすことで
自信満々な印象に!

腕を組む

腕は肩からひじに
向かって少し内側
に入る

太さがあるので、
腕が前方へ出る

両腕のひじの
高さは平行になる

筋肉質で腕が太いキャラは腕がからませづらいので、反対側の二の腕の下で握りこぶしにする。力強さも出せる

手を振る

腕といっしょに
肩も上がる

肩の平行と腰の平行
を逆にするとバランス
をとりやすい

手を腰にそえる

一方の肩を上げると
えらそうに見える

両手の平行と両ひじ
の平行がそろう

胸を張る

ひじの位置は
背中より後ろ

腰につけた手は親指が
背中側へまわる

のびをする

手首を反らせる

両腕のひじが
体の内側を向く

ZOOM

胸を張ってあごは
引く。あごを上に
向けると、後ろに
上体を反らしてい
るようになる

服にひっぱりジワ
を入れる

マンガのワンシーンとして出てきそうな上半身の動きを紹介。派手な動きのときは、表情も大胆にデフォルメして生き生きさせて。

ガッツポーズ!

手は後ろに向かうのでパースをつける

ひじを大きく上に伸ばす

脇の下のすじを描き入れる

体を反らすため、背中のS字カーブが大きくなる

腕を上げた分、服のすそが上がる

ガビーン!

目のまわりに効果線を入れて、青ざめた表情にするとGOOD

頭を後ろに倒しているため、上体が反る。上半身の中心がカーブを描く

アチャー…

頭を両手で抱えたまま、頭を下げる

折り曲げた腕は、ひじが鋭角になる

涙をぬぐう

目元に腕の側面が当たるので、目は描かずに腕に前髪を少しかぶせる

頭を落としているため、体がまるく縮まる

ほおづえをつく
手のひらを当てている側のほほを少しゆがませる
手を当てているので顔はかしいでいる方が自然
ほおづえをついている方の肩が上がり、反対の肩は下がる
新聞を読む
人差し指をそえて、広げた新聞を支える
新聞の角度と目線が合うように、目線はやや下向きに
新聞紙にもシワを描き込む
背筋をピンとのばすとデキるサラリーマン風に
髪を結ぶ
結んでいる位置に向かって髪の毛を流す
ZOOM
指はごちゃごちゃにならないようしっかり描いて。向こう側の手のひらは、頭に隠れる
頭のうしろで行う動作なので、ひじが鋭角に曲がる
上体を前に倒す分下腹部にふくらみが出る
銃をかまえる
目線は鋭く相手を見つめる
銃をもった側の肩が上がる
前に出した腕の立体感を出すために、円柱でとらえるとわかりやすい
人差し指をトリガーに引っかけ、もう片方の手で銃をもった手を支える

電話をする
目線は携帯の方に向けると親しげな印象に
電話は軽く握るように描き、人差し指をそえる
携帯をもつ手は脇をしめると女の子らしい
目線をななめ上に向けて、思考している感じを強調
考え込む
人差し指を軽くあごにそえるように描く
体のパーツが全体的に中心に集まるポーズなので、スーツに寄せジワが多くできる
上げた方の腕は、ひじをもう片方の手の甲にのせる
ネクタイをゆるめる
目を閉じるなど疲れた顔つきにすると、リアル感が増す
人差し指をネクタイの輪に引っかけて、ひっぱる
ZOOM
メガネをクイッ
人差し指と中指でメガネのブリッジをクイッともち上げる
メガネの中の目をあえて描かず、ミステリアスな雰囲気を演出するのもアリ
後ろから抱きつく
抱きつく勢いで髪の毛が流れる
後ろの人物の腕は、前の人物の顔の下で組む
後ろから抱きつかれた勢いで、前の人物がやや前屈みになる
薬指と小指を少し曲げると不自然にならない
もう片方の手を腰にあてると自信ありげなポーズに

かぶりつく
髪の毛の動きや表情をデフォルメして躍動感を!
あくび
口を大きく開けて描こう
舌をぺろっと出すとおいしそうに食べている感じに
口元に手をそえる
毛先を乱すと、寝起きっぽい感じに
肩を上げると喜んでいる感じを出せる
両手でもつと、大切に味わっている感じに
仕切る
前に出した人差し指は、パースをつけて勢いのある動きに
体の軸は傾けた方が動きが出せる
髪の毛をふわっと浮かせると、相手から圧をかけられているような感じを出せる
焦る
口は波線でアワアワとさせる
ZOOM
腰にあてた手は、手の甲側を体につける
手首は内側へ、手のひらは外側へ描く
殴る
大きく振りかぶっているので肩のラインは大きくななめになる
口のラインをゆがませて動揺している感じに!
後ろの手は小さく描くことで遠近感を表現する
こぶしの動きに合わせて、上半身を大きくひねる

足の描き方

洋服を着ている人を描く場合は省略できますが、足も手と同じように関節や指などパーツが細かく難しい部分。くるぶしやかかとなど、足ならではのパーツを意識してみましょう。

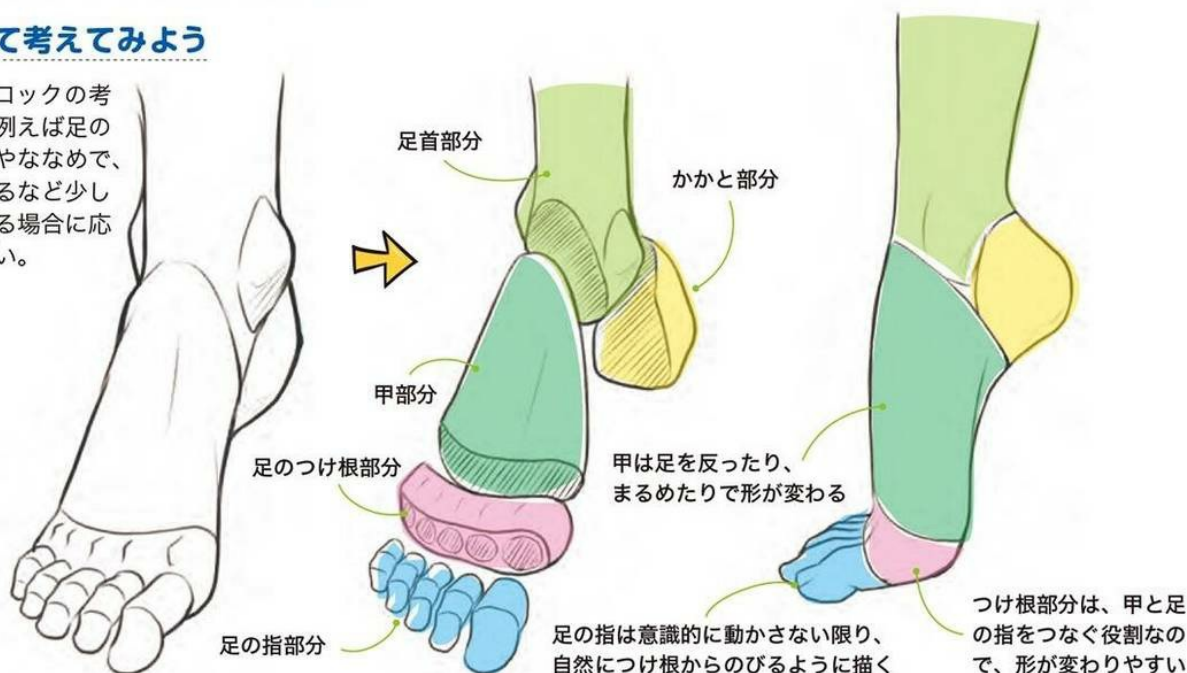
足の基本

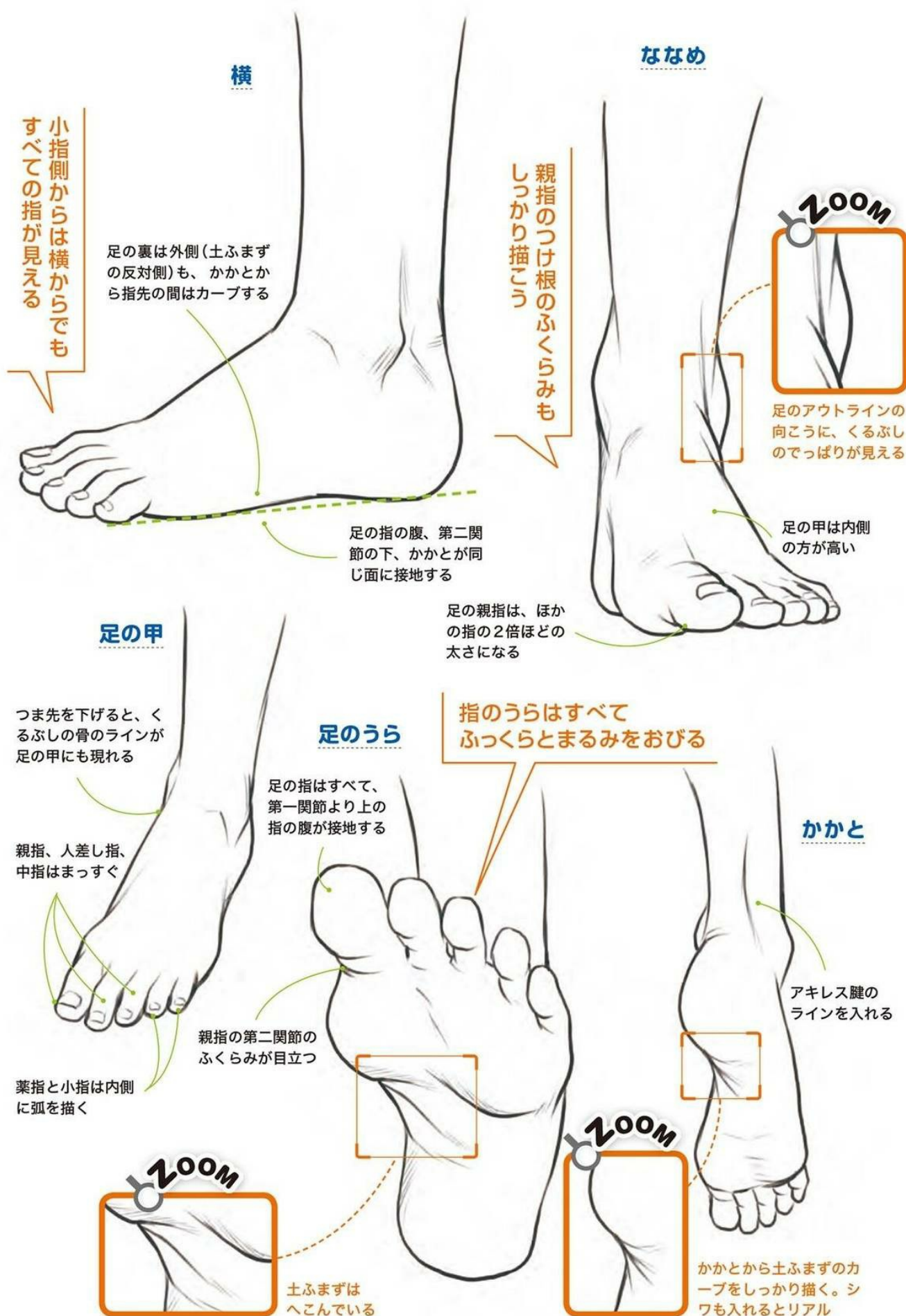
足は、指の長さや関節の位置が特徴的。かかと、土ふまずなどのパーツも正確にとらえよう。くるぶしの左右の高さのちがいにも注目。

5つのブロックで考える

ななめや横向きの足を描く場合には、足を５つのブロックに分けて考えると描きやすくなる。常に各パーツのつながりを考えながら描こう。

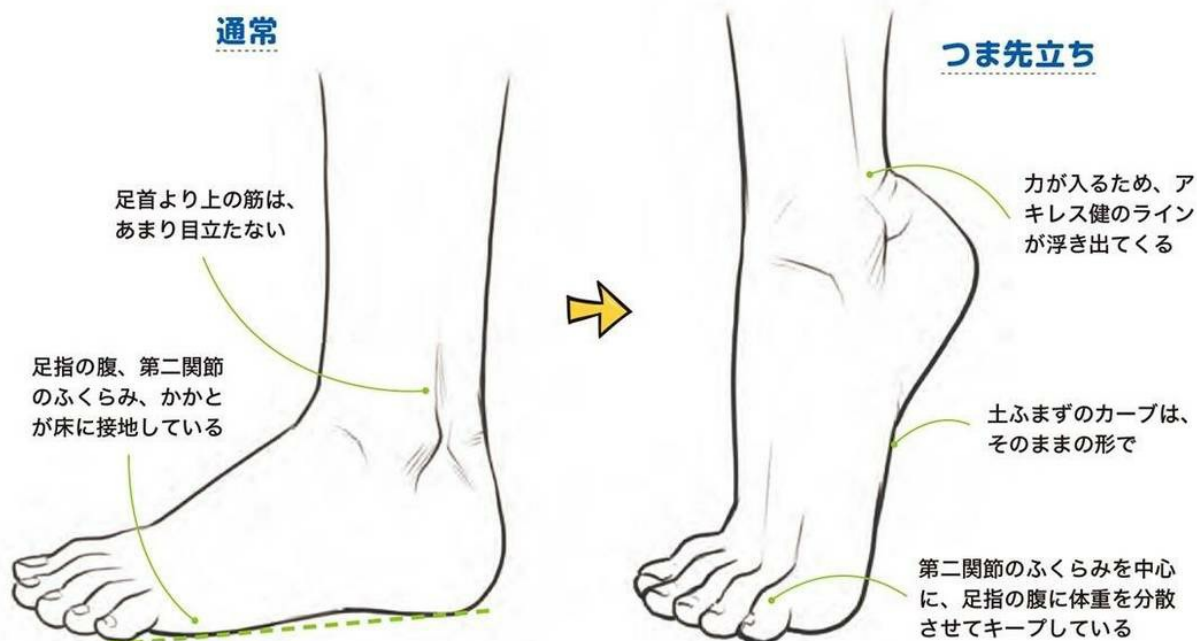
分解して考えてみよう

この5ブロックの考え方は、例えば足の向きが横やななめで、反っているなど少し動きがある場合に応用しやすい。

さまざまな角度から描く

普通に立っているときの足を、さまざまな角度から見てみよう。複雑な足のパーツは、角度によって描き方が大きく変わってくる。

足の指の動き

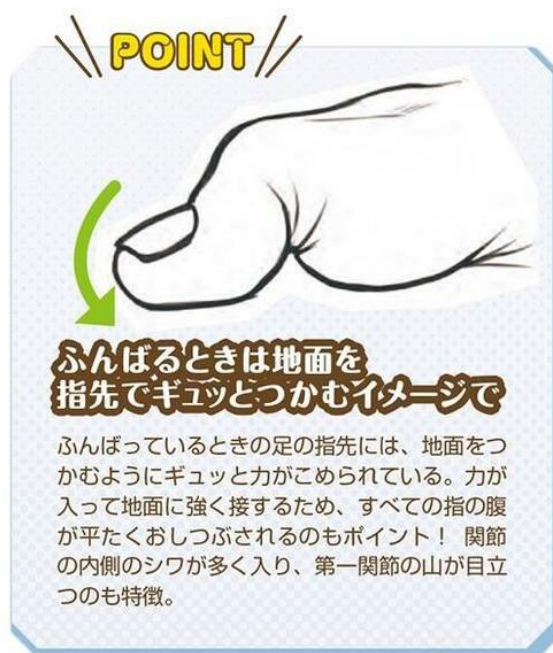
手の指ほどではありませんが、足の指にも動きがあります。つま先立ちをしたとき、足に力を込めたときなど、さまざまなシチュエーションにおける足指の動きに注目してみましょう。

つま先立ちの指の動き

足指の動きでもっとも多く使われるのが、つま先立ち。かかとを上げて立っているときは、足指の第二関節に体重を傾けている。

ふんばるときの指の動き

足の指それぞれの動きを表現するため、足の指に全体重がかかったときの、ふんばった指の動きを観察してみよう。

ふんばるときは地面を指先でギュッとつかむイメージで

ふんばっているときの足の指先には、地面をつかむようにギュッと力がこめられている。力が入って地面に強く接するため、すべての指の腹が平たくおしつぶされるのもポイント！ 関節の内側のシワが多く入り、第一関節の山が目立つのも特徴。

指と足の関節の動きを一緒に見てみよう。ポーズによって動きが変わるので、その細かな違いを描き分けられると、表現がレベルアップする。

足は第三関節より前が動く！
土ふまずとかかとは形をキープ

反る

足の指は第三関節から曲がる

第三関節は足の裏の前部分

指を巻く

肉が寄ることで、土ふまずにシワが入る

手のこぶしを握ったときのように、足の甲側の指のつけ根からまるくなる

親指だけを下げる

親指に力を入れるので、ほんの指は離れようとして突っぱるように広がる

親指だけは、ほかの4本の指と独立した動きをする

親指だけは指の形も
動かし方も違う！

親指だけを下げる

親指を上げた場合も、ほかの指は連動して一緒に動いてしまう

力を入れているため、それぞれの指が少し離れる

全体を広げる

均等に広げられる人もいるが、まったく動かない人もいる

指全体を広げようとしたとき。手の指のように大きくは広がらない

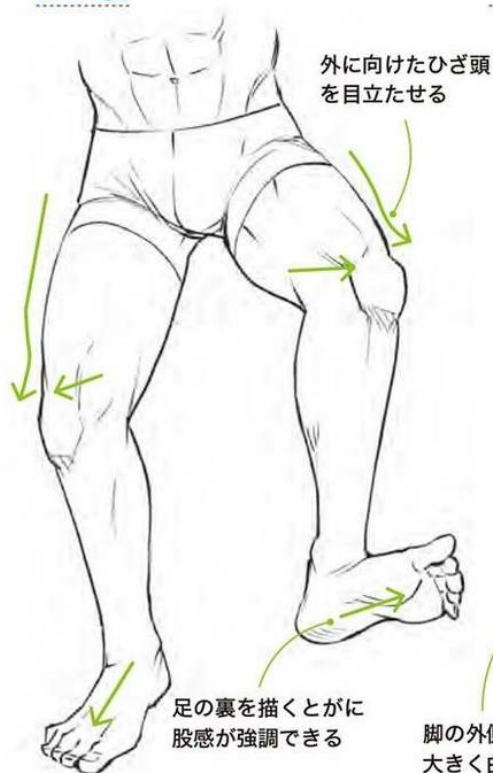
通常は親指だけ大きく離れたり、小指だけ大きく離れたりする

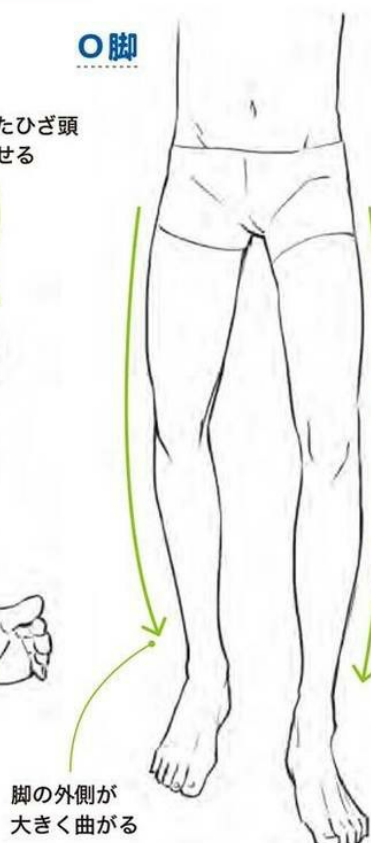
脚・下半身の描き方

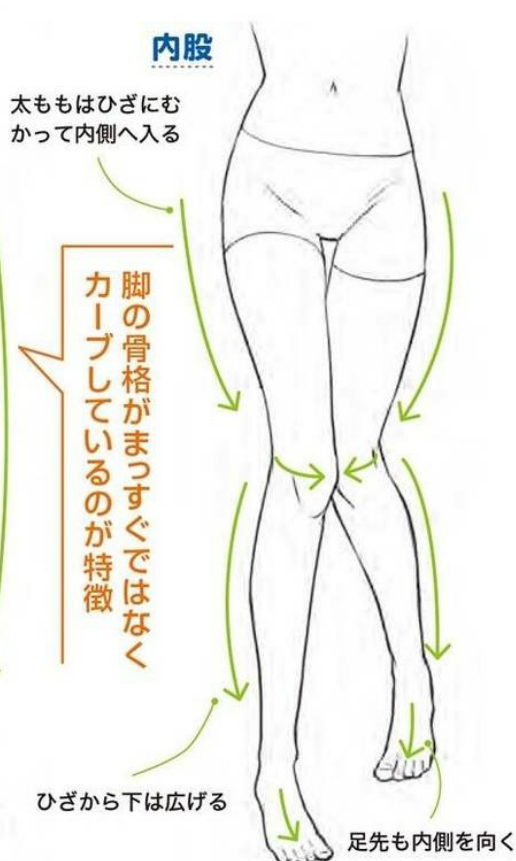
下半身の表現は、脚の動かし方がメイン。歩く、座るといった何気ない動きでも、動かし方を変えることで、キャラクターの個性が表現できます。

いろいろな脚の形

脚の形は男性は筋肉質に、女性は細くしなやかに描くのが基本。そこにさらに動きをプラスして、キャラクターに個性を出していく。

がに股

- 足先を外側に向ける。
- 後ろ側の脚もひざは曲げたまま。
- 大きな足音を立ててもOK。

O脚

- ひざ頭は前を向き、脚のラインは弧を描く。
- 足先も外側を向く。
- 股下が広めに開く。

内股

- ひざ頭が内向きになる。
- 太ももがくっつきひざが当たる。
- 男性の場合は頼りなく見える。

脚の動きに合った効果を取り入れよう

マンガの中でキャラクターの脚の形に変化をつける場合には、脚の形に合った効果音や表現方法を取り入れてみよう。がに股は大きな足音を表す効果音を入れたり、内股は脚のまわりにぷるぷると震えている点や線を描いたり、いろいろ試してみよう。

基本のポーズ

脚はひざや股関節、足首などの関節で曲がり、それ以外のところでは曲がらない。曲がる方向も不自然にならないように注意して。

あぐらをかく

手前の足のかかとは奥の足のふくらはぎの下にはさまれる

ひざは地面より少し浮いている

ひざを抱え込む

手は手首からくいっと落ちる

曲げたひざを、両腕で抱え込む

腰の接地面と足首の位置を決めてから、ひざを決める

座ったときのお尻のまるみを意識して

正座

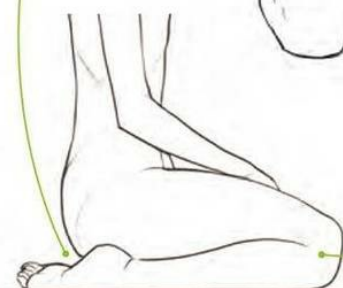
目線をしっかり前に向けると行儀がいい

太ももに手をのせた場合、ひじがやや外側へ向ける

ZOOM

折りたたんだ太ももがふくらはぎにのる

かかとはお尻の肉に沈むので、描かなくてOK

太ももとふくらはぎがつぶれて、平らになる

脚を組む

ひざに手を置くと上品に見える。手の指の重ね方に注意

片方の脚にもう片方の脚をのせる。のせる脚は太ももからひざが上に向かう

落ちる脚はだらっとしているので、多少かしげた方が自然に見える

飛びはねる、ふんばる、しゃがむなどは足の動きがメイン。また、手をのばしたときに、脚の動きが連動することがある。

だらっと立つ

力を抜いた方の肩を下げると、だらっとした印象になる

肩の平行と腰の平行は逆向きになる

ななめになった体の重心は右足にかかっている

重心がない方の脚は軽く曲げて、力が入っていないことを表現

重心がかかっている右足は、足全体がべったり地面につく

飛びはねる

腕の動きの向き

前に出した脚と反対側の腕が上がる

下に勢いよく下げた腕の動きに合わせて、体をひねる

けり上げる力

脚を大きく広げる

手をのばす

上半身をひっぱり上げる力

のばしていない方の腕は、ひじを少し曲げながら外側へ

バランスをとるために、上半身全体が反る

上にあげた腕によって上半身がひっぱられる

ふんばる

ZOOM

親指は荷物の側面にそえ、残り４本の指を下側にかけてもち上げる

荷物の重さで腕はピンとのびる

ひっぱり上げる力

荷物の重さ

ひざは外側を向く

ふんばっているのでひざが前に出て、太ももの裏とふくらはぎの筋肉が張る

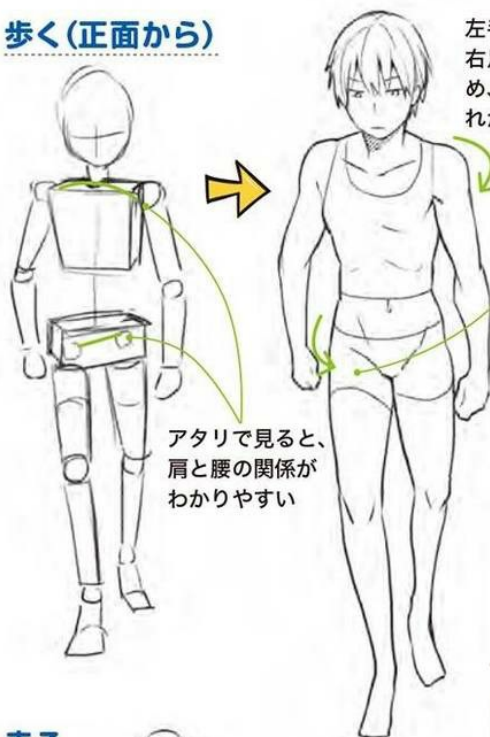
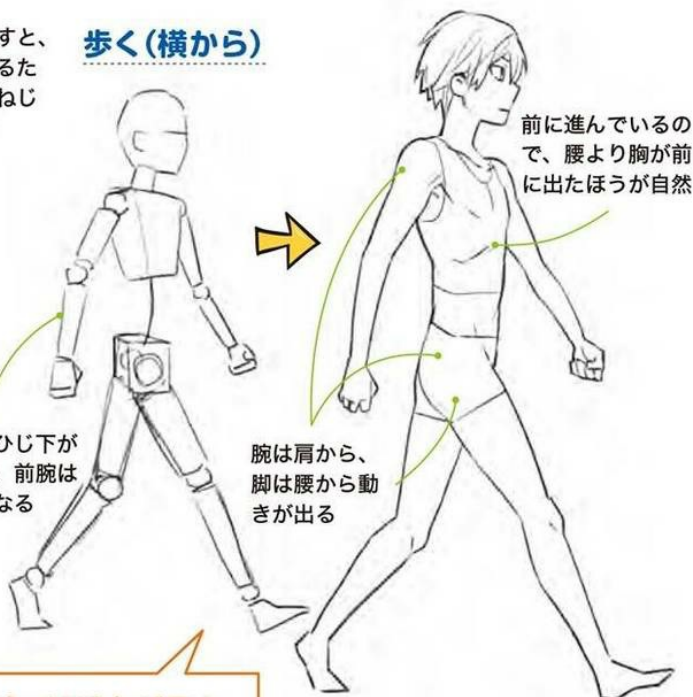
足全体が地面にぴったりつく

脚をクロスさせる
重心の位置はクロスした足の間に
脚をクロスさせているので、上半身でバランスをとる。S字ラインを意識して描く
右足はつま先のみ地面についているので、かかとは浮いている
左足は全体が地面についている
片足を上げる
視線は足の裏へ向くので、顔全体が傾く
右手で足先に触れるため、大きく肩が下がる
上半身はカーブを描く
左足は体を支えるために力が入っているので、ピンと直線的に描く
バランスをとるため、上げた方のひざは前に突き出る
ヤンキー座り
左足に体重がかかっているので、上半身が左側に少し下がる
太ももにのせた腕にも体重を分散させる
腕は太ももにのせる。力は入っていないので、手首がだらっと下がる
ZOOM
折り曲げた足の上に、お尻がのっている
太ももでふくらはぎがつぶれるので太く見える
ぺたんこ座り
手をピンとのばした状態では、やや前傾姿勢になる
脚全体とお尻、手のひらの接地面が同じであることを意識して
足先は外側に向けるとかわいく見える

全身を使った動き

人間の体を動かすときは、まず骨と関節がどのように連動しているかを理解するのが大切。重心を意識して全身のバランスをとりながら、キャラを生き生きと動かしましょう。

アタリから考えよう

手足の基本の動きをとらえよう。動きがわかりにくいときは、体のパーツを箱、関節を球体にしてアタリをとると把握しやすい。

セクシーポーズ1

顔も傾けた方が女性らしい

胸を突き出し、腰をポイントにして反らせることで女性らしさを出せる

肩と腰は逆向きにラインをとる

セクシーポーズ2

お尻はぐっと上に突き出し、その上に手をのせる

前かがみになるときは、体の奥行きを意識して描く

前傾姿勢なので、ひざに手をあてて上半身の体重を支える

前傾なので前足はかかとを浮かせる

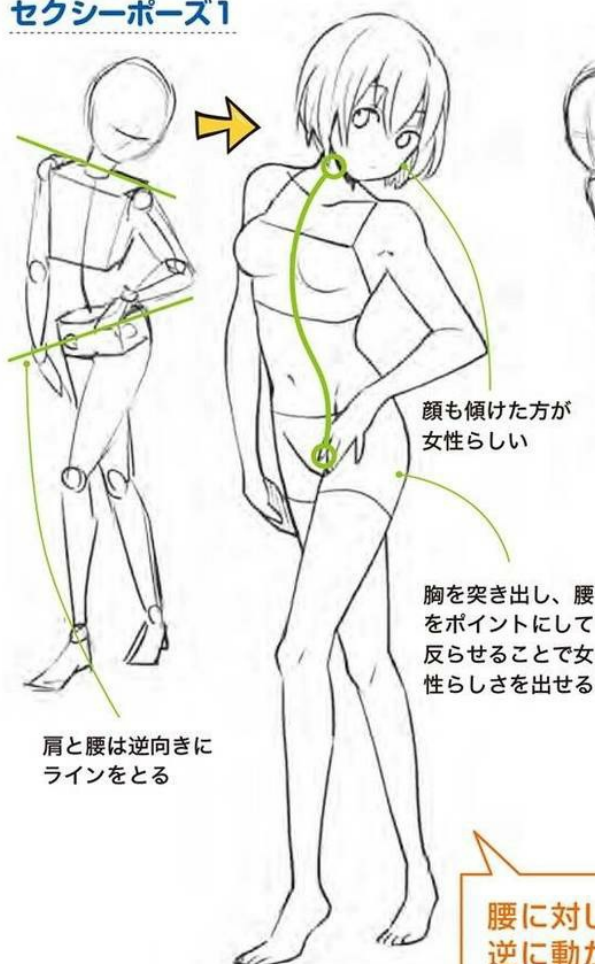
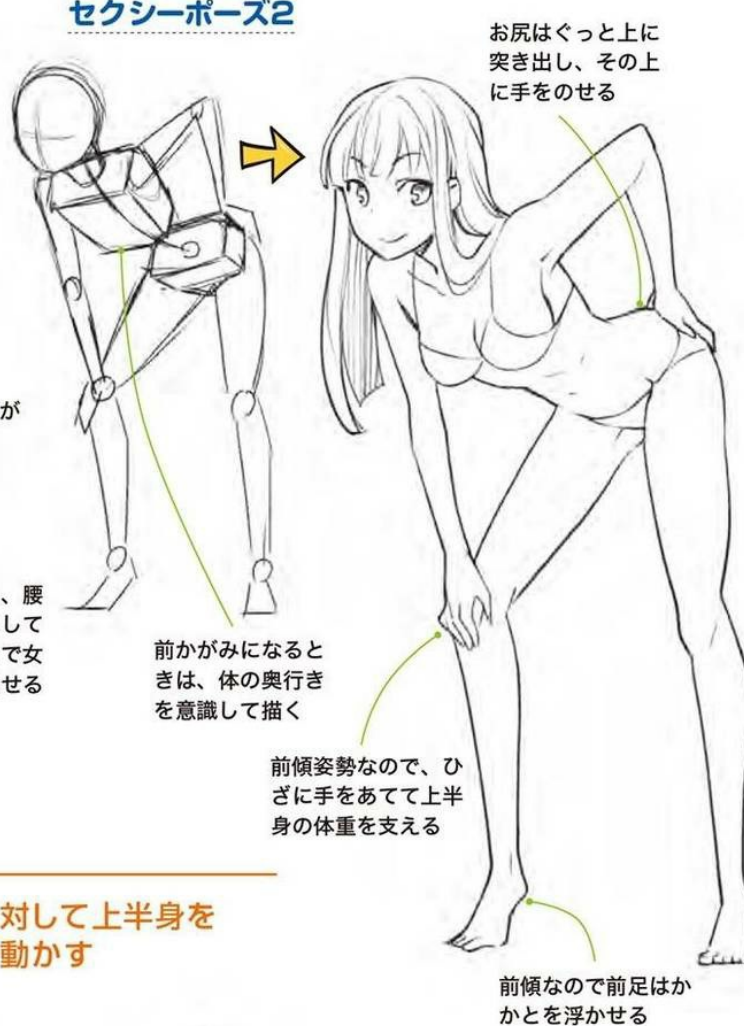
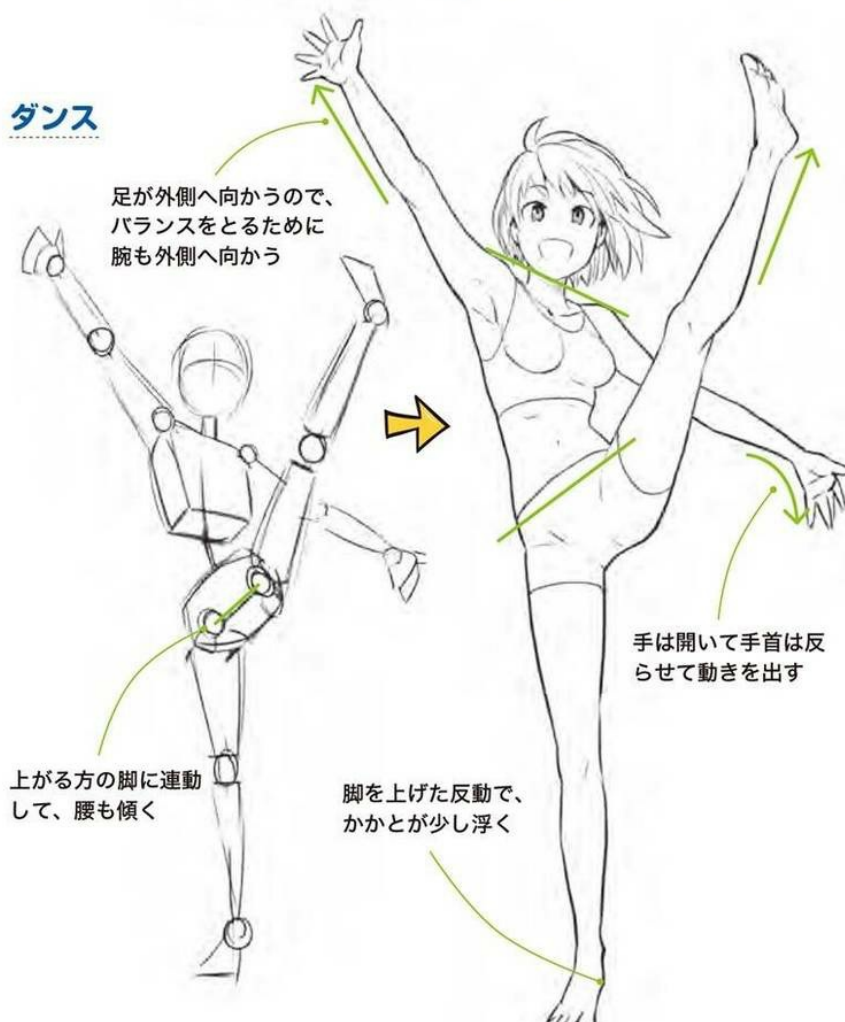
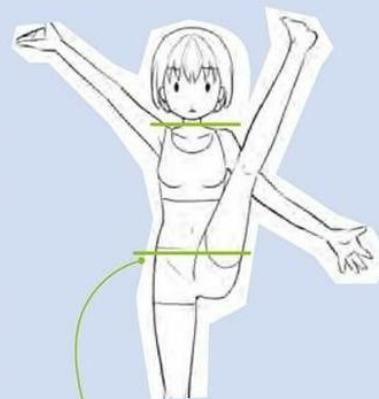
腰に対して上半身を逆に動かす

ダンス

足が外側へ向かうので、バランスをとるために腕も外側へ向かう

手は開いて手首は反らせて動きを出す

上がる方の脚に連動して、腰も傾く

脚を上げた反動で、かかとが少し浮く

手足が動いているのに肩、腰ラインが動かないのは、構造上ありえない

手足を動かすときは肩や腰も同時に動き、傾きやひねりが生じる。手足だけ動かすと不自然になるので注意。

殴る・蹴る

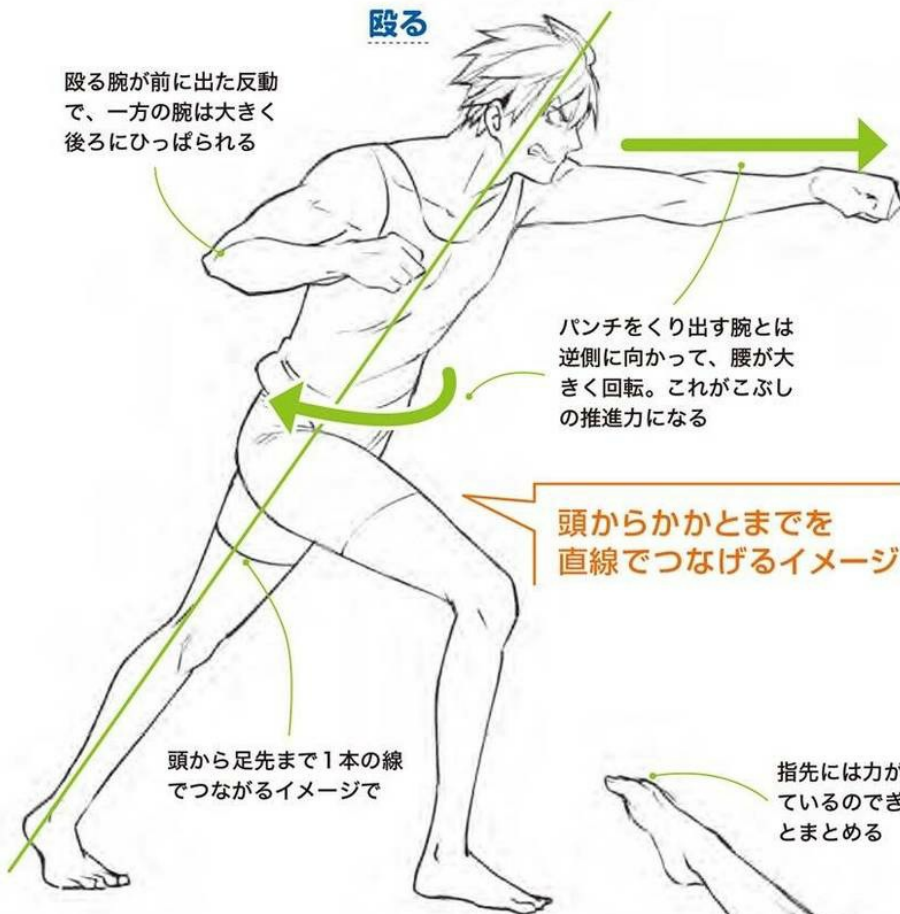
バトル系、アクション系のマンガを描くときに欠かせない闘いのシーン。相手に対して、勢いよく手足をくり出すのがコツ。

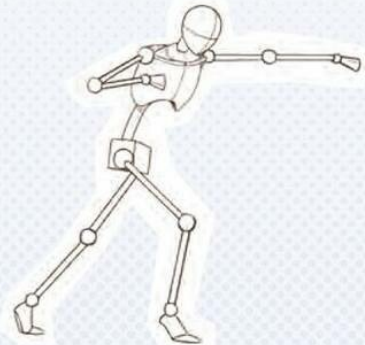
殴る

殴る腕が前に出た反動で、一方の腕は大きく後ろにひっぱられる

パンチをくり出す腕とは逆側に向かって、腰が大きく回転。これがこぶしの推進力になる

頭からかかとまでを直線でつなげるイメージ

頭から足先まで１本の線でつながるイメージで

POINT

殴るポーズのアタリのとり方

アタリは頭とつま先をつなげるイメージ。後ろ脚を蹴り上げる力で前に向かう力がのり、パンチ力が増す。

蹴る

指先には力が入っているのでぎゅっとまとめる

蹴りをする側の腕は下がるのが自然

脚を前に振り上げた勢いで、体がやや後ろに傾く

股の開きによって、腰の角度が上がる

ひざは外側を向く

ひざ蹴り

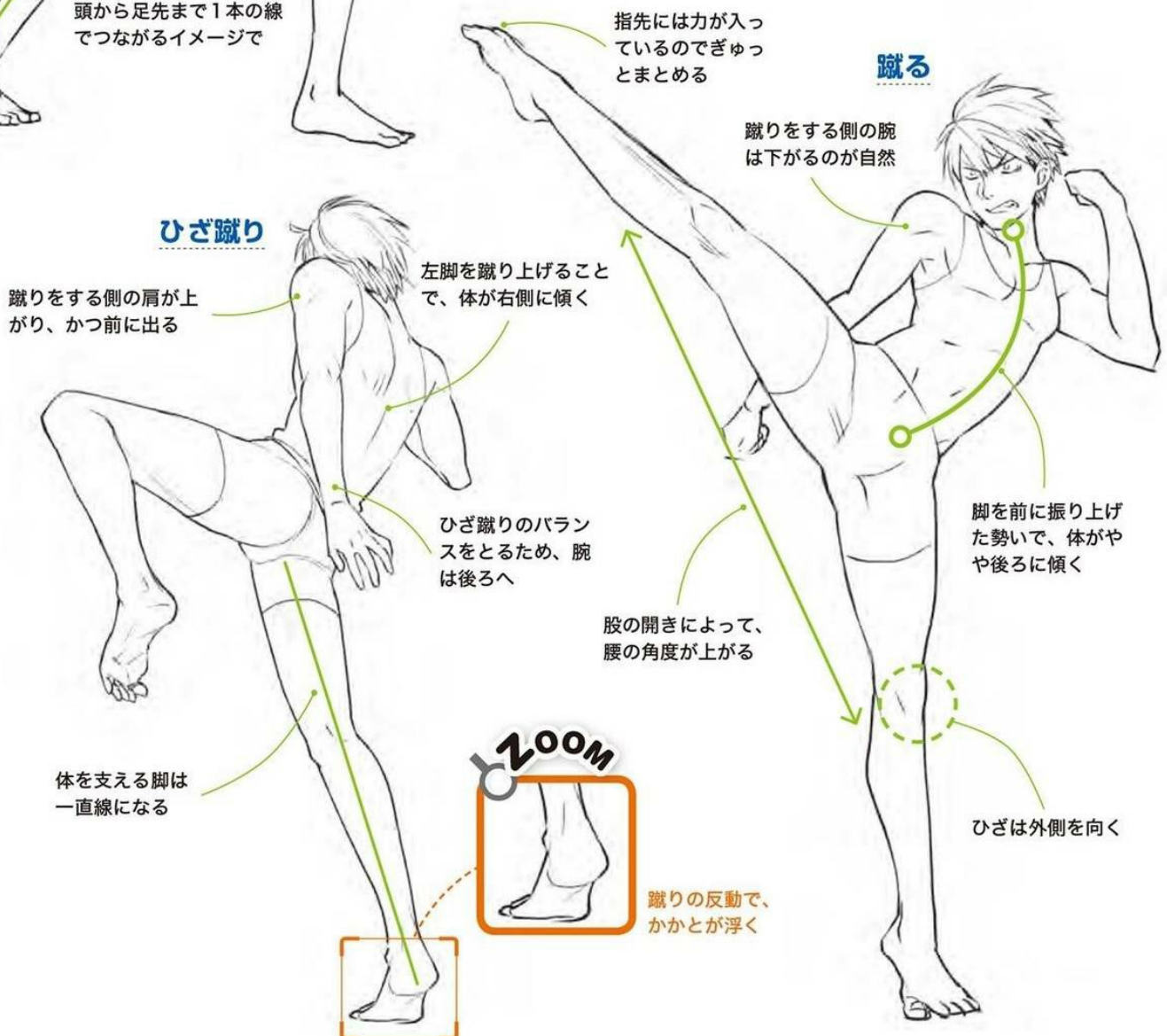
蹴りをする側の肩が上がり、かつ前に出る

左脚を蹴り上げることで、体が右側に傾く

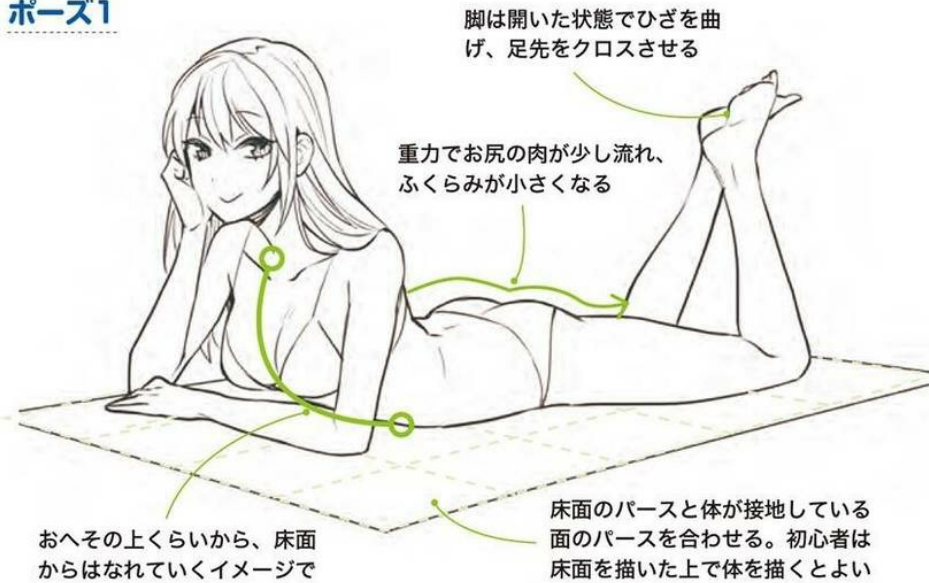
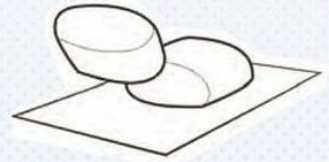
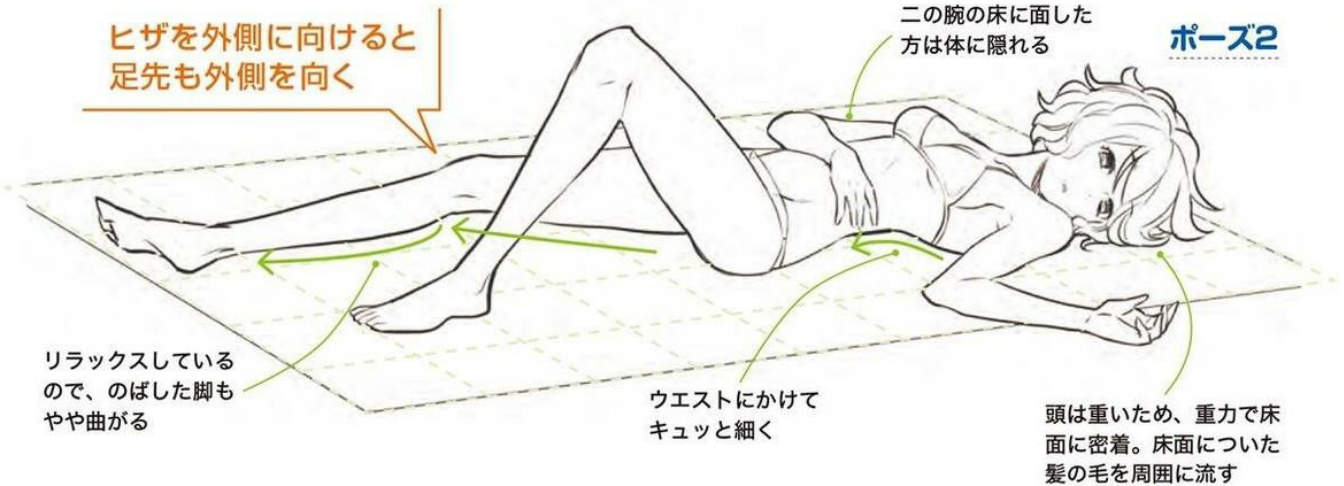
ひざ蹴りのバランスをとるため、腕は後ろへ

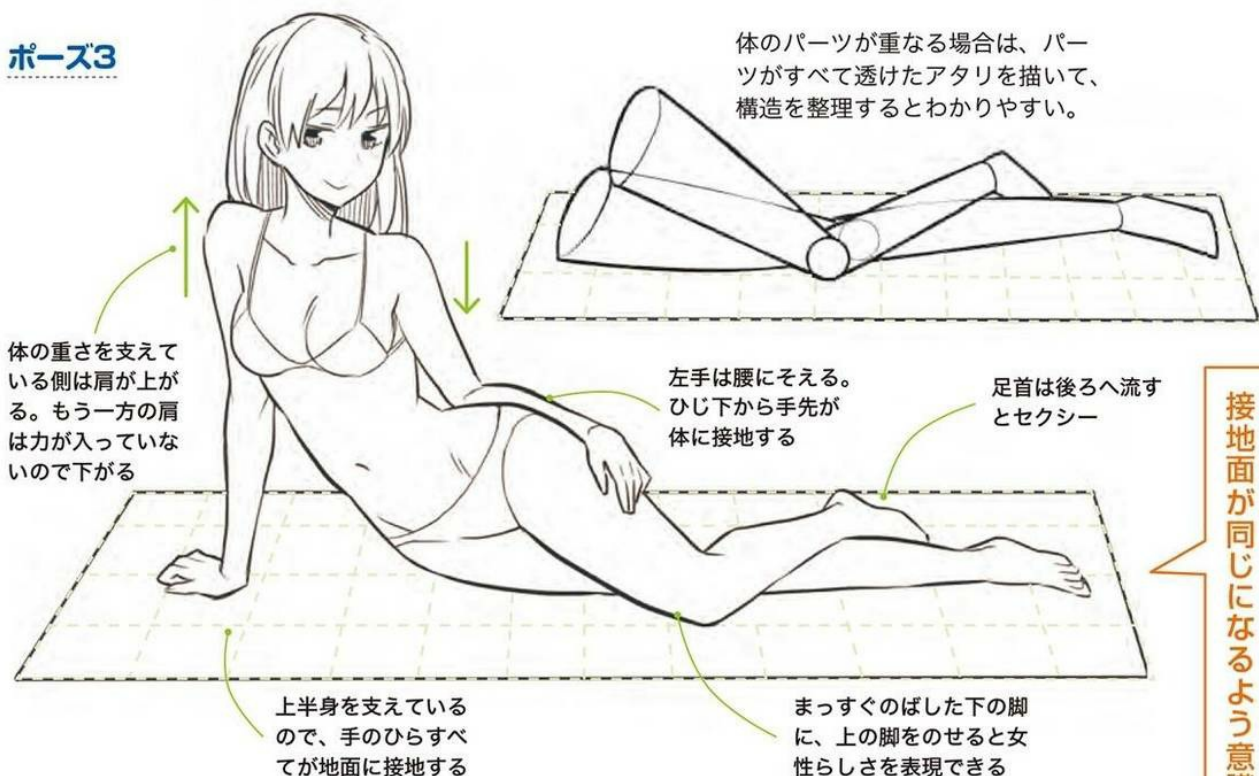
体を支える脚は一直線になる

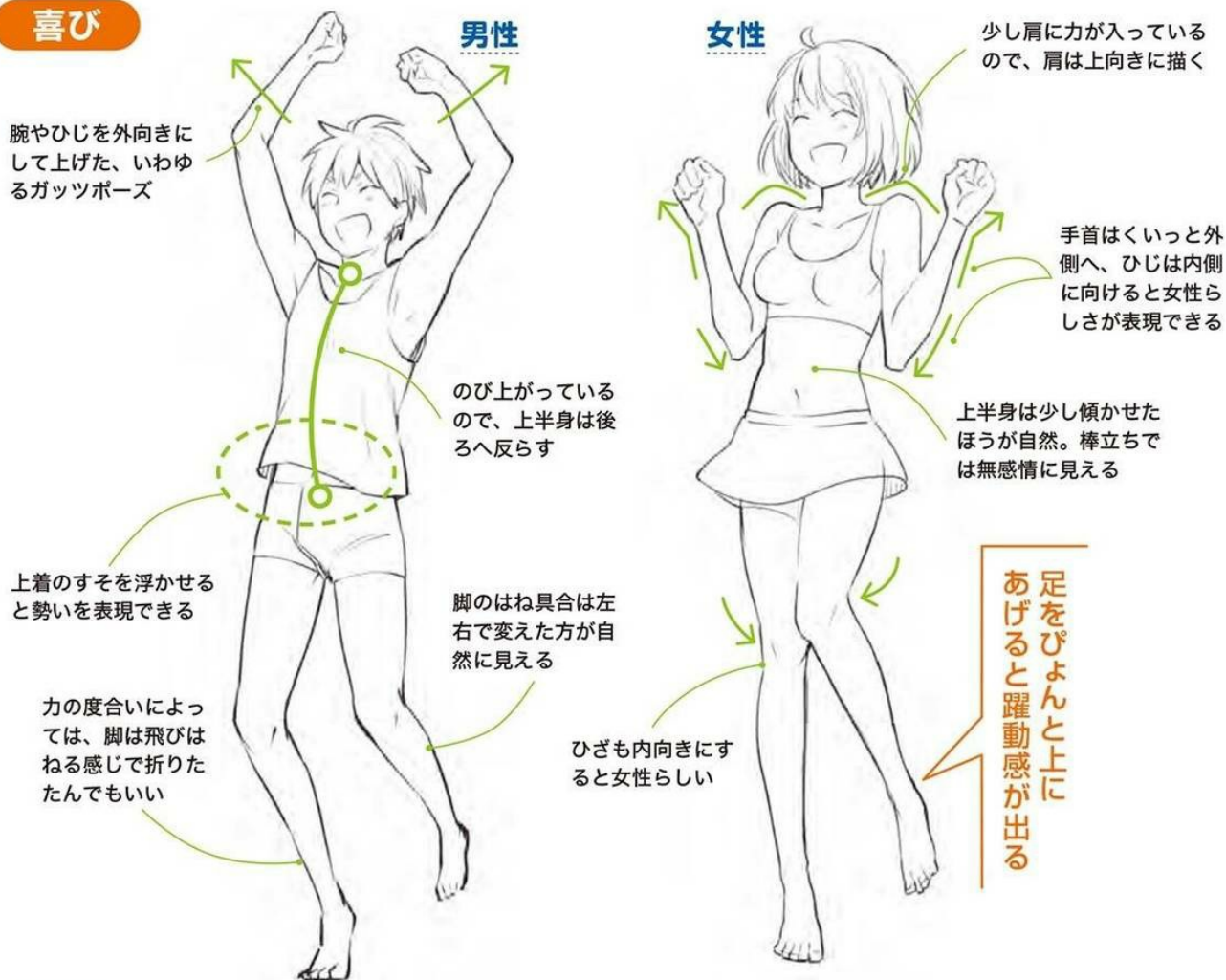
ZOOM

蹴りの反動で、かかとが浮く

寝そべり

女の子が床に寝そべるポーズ。上半身を起こしたうつぶせやあおむけなど、角度を変えると髪の毛やバストの流れも変わることにも注目して。

ポーズ1

POINT
腰から上と下をブロックで考える

床面に接する面と接着しない面は、ブロックで考えるとわかりやすい。

ポーズ2

ポーズ3

感情を表現する

感情の動きは顔に表れるが、体の動きでもそれが表現できる。喜び、悲しみ、驚き、怒りという基本の４つの表現方法を見てみよう。

驚き
男性
手のひらを相手の方に向けて、防御の構えに
驚いているため、上半身が後ろに傾く
びくっとした反動で、少しかかとを浮かせる
ひざを曲げて倒れないようにバランスをとっている
ZOOM
毛先の一部をぴょんと立たせると、驚きが強調される
女性
肩をすくめるのは、肩を上げて表現する
驚いて口を大きくあけてしまったのを隠すため、手で口をおおう仕草に
男性と同じく、上半身は後ろへ傾く。反るわけではないことに注意
ひざは内向きに。腰を落としてバランスをとる
ひざ頭を内向きにすると女性らしいポーズに
怒り
男性
こぶしは強くぎゅっと握る
ひじは内側に力が働いている
胸の中心が前に張り出す
脚は力を入れてふんばる
ZOOM
ひざまわりはゴツゴツさせて筋肉を表現
女性
怒る相手が目の前にいる場合は、上半身が前に出る
腰に手を当てて姿勢のバランスをとる
怒っていてもひざを内側に向けて、女性らしいラインに
手は甲を腰にあてる
ひざが内側を向いているので、足先も内側を向く

戦闘シーンの描き方

ファイトだニャッ

かっこいいシーンを演出!

1

見ごたえのある戦闘シーンは誰もが一度は描いてみたいものだな

アチョーーッ

格闘家でも目指すんですか

2

戦闘シーンは激しい動きや衝撃を線や破裂の形で表すことが大切だ

爆発的な表現ではじける様子を出そう

【線】で表現

地面を蹴ったいきおいや銃の連射による衝撃を表現するのに効果的

【破裂】で表現

線ではなく形で表現したもの。線の長短のアクセントをつけるとよい

しゅたっ

3

キャラクターのすばやい動きを光線のように描くのもアクションシーンでは効果的だ

この線を「残像」と呼んだりするぞ

【残像】

動きの残像を線で表現する

シュッ

シュッ

4

「線」「破裂」「残像」はいずれも線を**太➡細**と描くことで残像を表現するのだ

線

残像

破裂

5

これらの戦闘表現を組み合わせるとより効果的な描写を生むのだ!

例えば、殴り合いのシーンでは激しいこぶしのぶつかり合いを演出できる

6

さらに、汗や血、岩の破片などが飛び散る様子を描き足すとより臨場感のある描写に仕上がるぞ!

ストップモーションで動きに強弱をつける

闘いの様子をコマ送りにして、流れに強弱をつけよう

余韻 ← ぶつかる! ← スロー ← スロー

瞬間的な衝突を効果的に見せて、読者を楽しませよう!

ぶつかり合うときはこぶしを描かずに表現し、

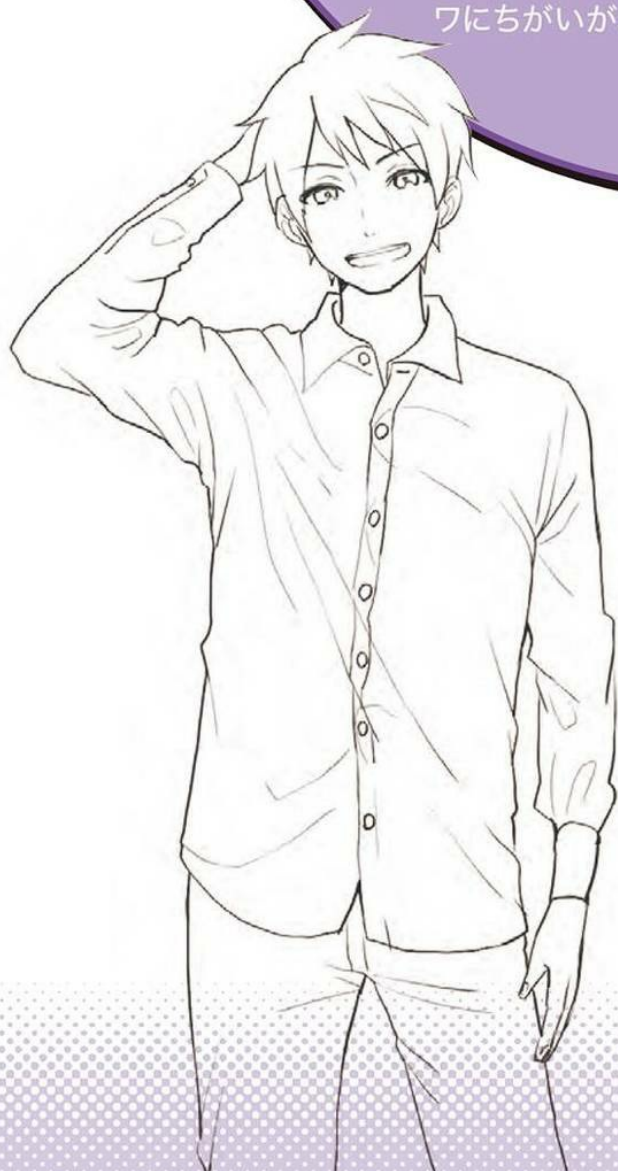
ぶつかったあとの余韻はしっかりと描くんですね!

ストップモーションでバトルに静けさを持ち込むと、見せ場のシーンがきわだつぞ

PART 4

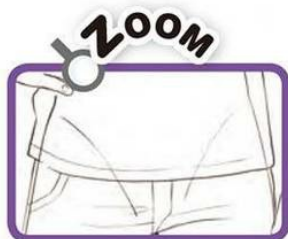
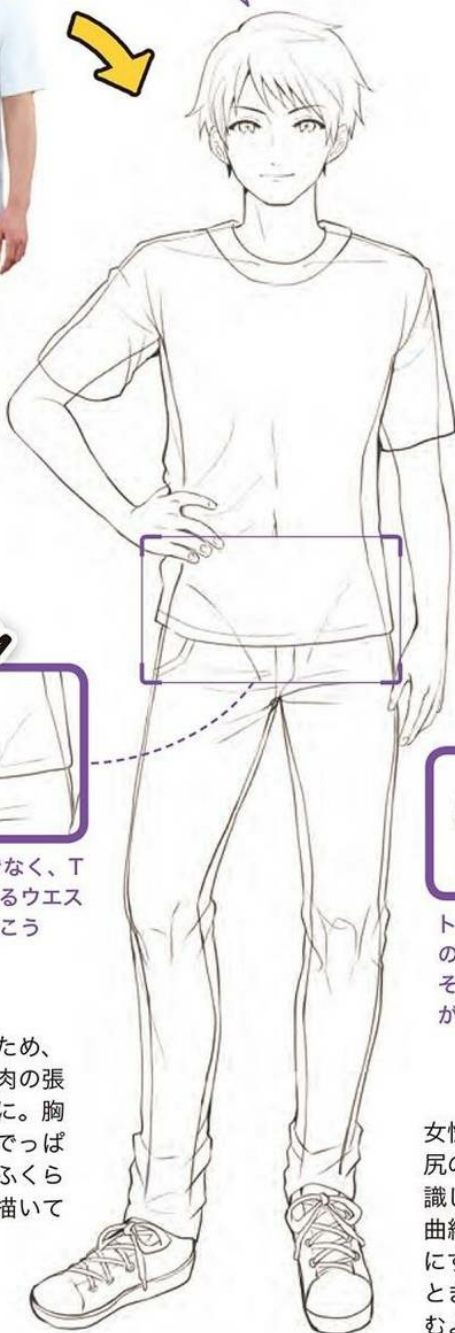
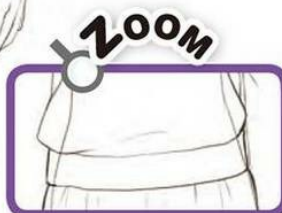
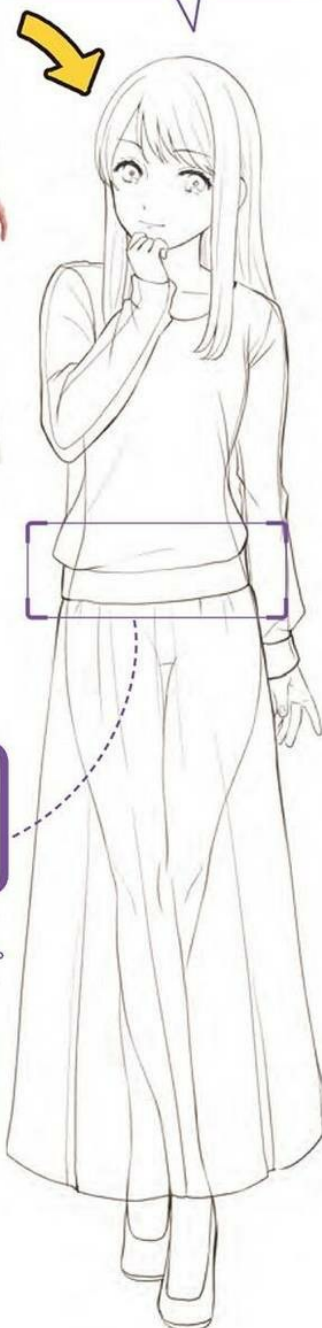
服、シワの描き方

マンガキャラの特徴を出すにあたってとても大切なのが、キャラクターの服の描き分け。男性、女性の体のちがいを意識しつつ、さまざまな服を描いてみましょう。デザインはもちろんのこと、質感や人物の動きによってシワにちがいが出ることにも注目！

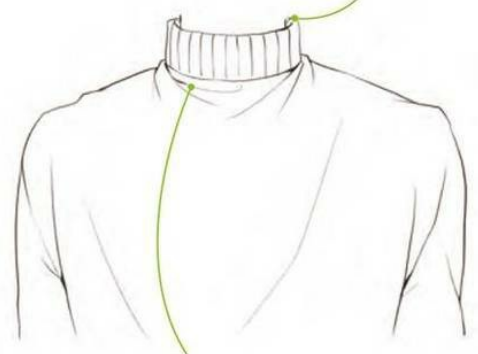
PART4 > LESSON 01

服の描き方の基本

服を描くときは、いきなり服から描き始めるのではなく、体のラインの上にまとわせるように着せていくのがコツ。厚みを出して、シワを描き入れることでレベルアップして見えます。

体のラインを意識する

体のラインを無視して服を描くと、おかしな絵になってしまうことも。男女のちがいもとらえにくいので、必ず体のラインを先に描いて。

男性は筋肉が多いため、服を着ていても筋肉の張りを表現するように。胸筋の張り、ひざのでっぱり、ふくらはぎのふくらみなどを意識して描いていこう。

女性は筋肉よりも胸、お尻の脂肪のふくらみを意識して、体のやわらかな曲線をそこなわないようにする。スカートを描くときは、腰幅よりふくらむように描いて。

首まわりを意識する

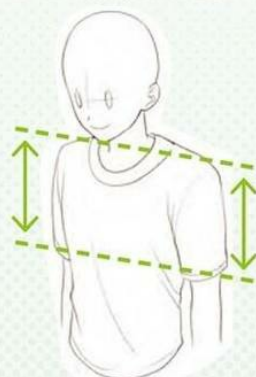
服のデザインで、特に変化が大きいのが首元。シャツ、Tシャツ、パーカー、タートルネックなど特徴的な描き方を覚えよう。

Tシャツ・パンツの描き方

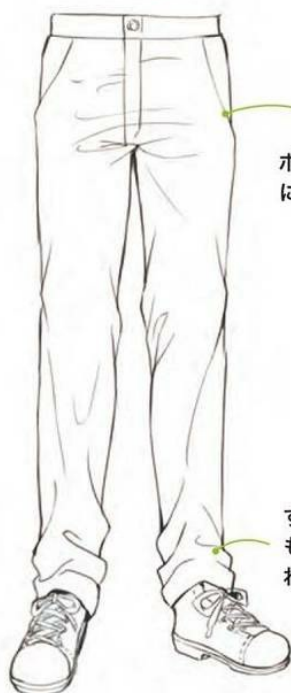
さまざまなシーンでよく登場するTシャツとパンツを描いてみましょう。いろいろなファッションを描く前に、まずはベーシックな服の描き方を押さえるのが基本です。

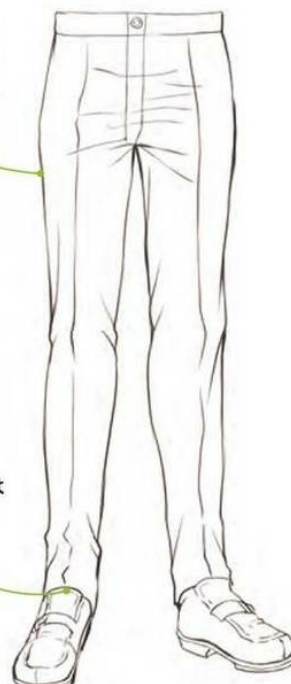
Tシャツの構造

えりぐりがまるく開いた、半そでの白いTシャツ。全体の形をざっくりととらえてから、シワなどの細部を描き込んでいくのがコツ。

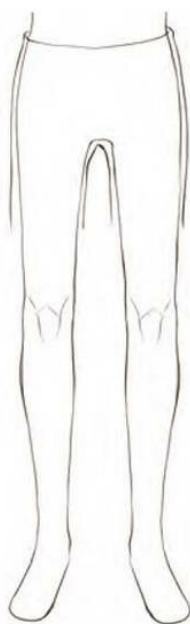
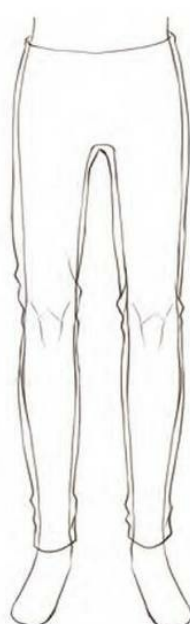
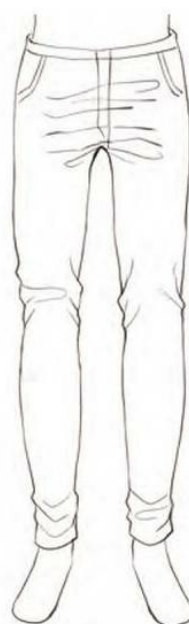
プロセスで確認

Tシャツは、 それだけを平面で描くのではなく、人物の体に着せるように描くのがコツ。体の厚みや構造を考えながら、立体的に描いて。

パンツの構造

パンツの基本はチノパン、ジーパン、スラックスの3種類。これを描き分けられれば、男性のパンツスタイルのほとんどをカバー。

- 厚手のコットン素材を意識して。
- すそにほどよいもたつきを出す。
- フロントはジッパーとボタンを忘れずに。

- デニム素材のかたさを意識して。
- 足にややフィットさせる。
- 足下のもたつきは少なめ。

- センターに折り目がある。
- シワが入りにくい素材のため、シワを描きすぎない。

プロセスで確認

パンツもTシャツと同じように、まず全体の形をとってから細部を描き込んでいく。パンツの中の脚の形を意識すると、リアリティが出る。

脚と腰のラインに合わせて、太ももまでのシルエットを描く。この部分は体に沿う感じでOK。

ひざまわりは生地に余裕ができるので、アウトラインを少しガタつかせながら描くのがコツ。

足首までのラインを描く。ふくらはぎの部分は、そのふくらみに合わせるようにカーブさせよう。

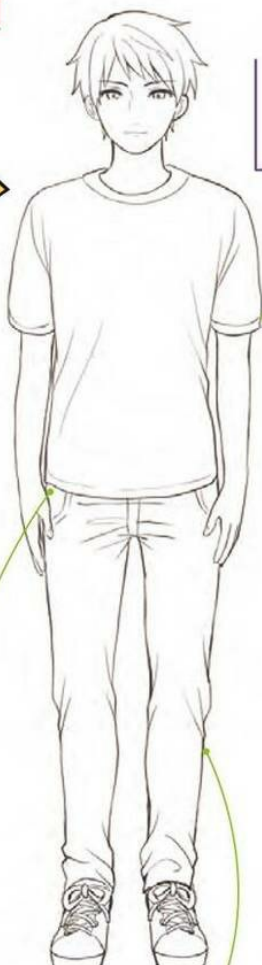
ウエスト、ポケット、股下のジッパーなどを描き込む。体型に合わせてできるシワを入れたら完成。

360度マスター［Tシャツ・パンツ］

Tシャツとパンツの基本を押さえたら、それをあらゆる角度から観察して、どんな角度でも描けるように練習していきましょう。

正面

シンプルなTシャツとチノパンを身につけた男性。正面、ななめ、横、後ろと、それぞれの特徴を見てみよう。

正面

シワは左右でちがいを出したほうが自然に見える!

Tシャツのそでの丈は二の腕の真ん中くらいがベスト

ズボンのウエストは、Tシャツに重なって見えないが、意識して描くこと

男性なので直線的なシルエットを意識

ななめ1

ななめのときは、奥側のシワは手前より描き込み少なめでOK

ななめのときは手前側のシワを多めに!

腕の長さ、肩の位置、手の長さなどが同じになるように

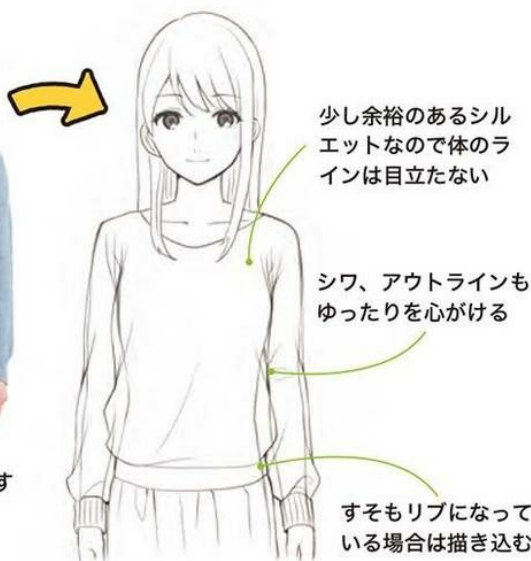
パースをつけてアタリをとってから描く。逆向きでも意識すべきところは同じ

後ろ
背中には肩甲骨の張りによるシワが入る
Tシャツの首まわりは、正面よりアキが少なくなる
Tシャツのすその長さも、正面と変わらない
ひざの裏やお尻のまわりなど、動きが出る部分にはシワを多めに描き入れる
ズボンのすそは、正面よりやや長めになり、くつのかかと部分にかかる
ななめ2
背中のS字やふくらはぎの立体感を意識したシワを！
Tシャツを着ていても背中のS字カーブを意識して、少しへこませよう
後ろから見たズボンのシルエットは、ふくらはぎの張りを意識して
ZOOM
ズボンのすそは足の甲のふくらみによって、かかとから前に向かって少しだけななめに上がる
横
首から胸のラインは、平らに描くのではなく胸板の厚さを出す
腰からお尻にかけての曲線でTシャツのすそが持ち上がる
横向きの場合でも、向こう側のくつを描く

ニット・スカートの描き方

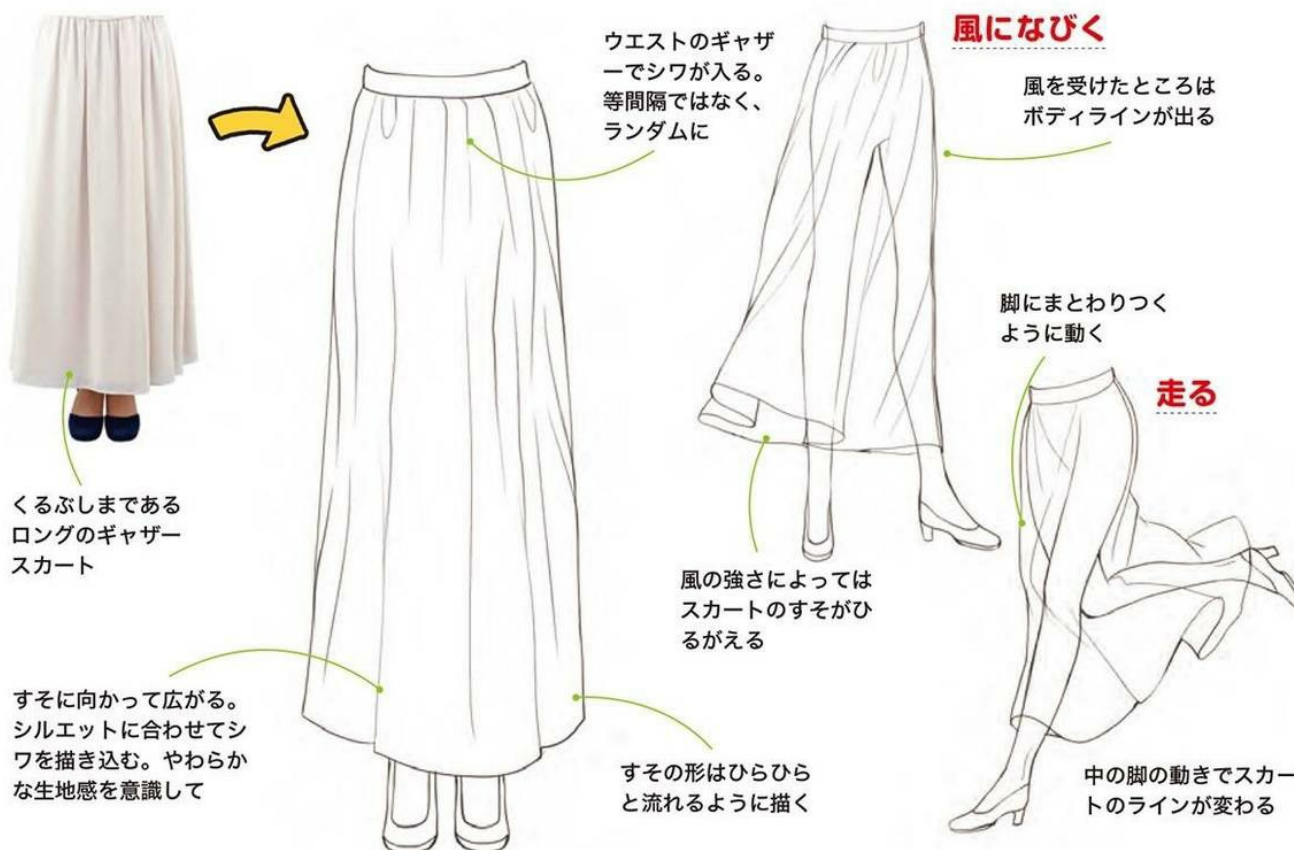
女性の服装の中でも、ベーシックなニットとスカートの描き方を見ていきましょう。服そのものの形だけでなく、曲線の多い女性の体型も意識して。

ニットの構造

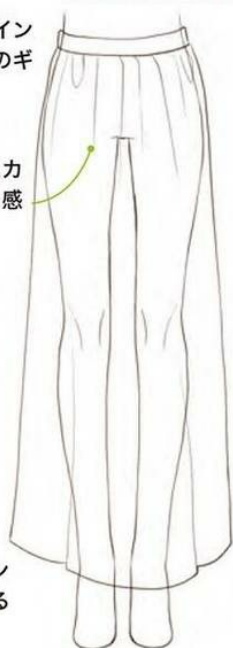
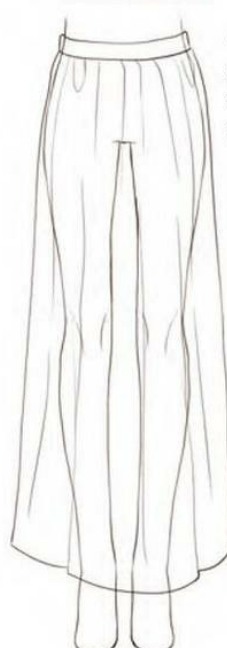
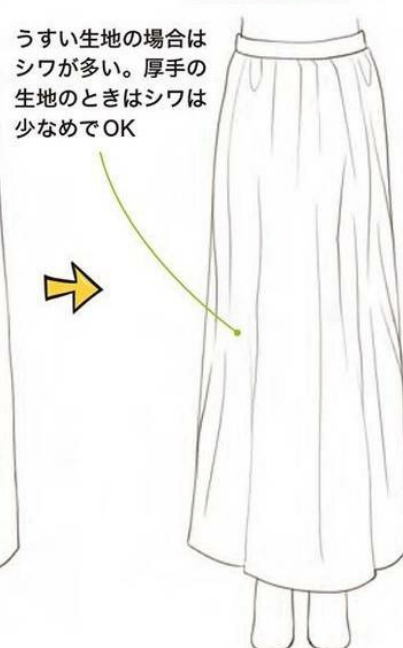
毛糸を編んでできているため、カットソーより厚みが出る。ベーシックなうす手のニットでポイントをしっかりおさえよう！

プロセスで確認

大まかに全体の形をとってから描き込んでいく。シルエットもシワもゆったりと描くのがコツ。

スカートの構造

長さや素材、タック、ギャザーの入れ方など、さまざまな種類があるスカート。ここでは女性らしいロングのギャザースカートを見てみよう。

プロセスで確認

スカートを描くときも、はじめにアウトラインをざっくりと描いてから描き込んでいこう。

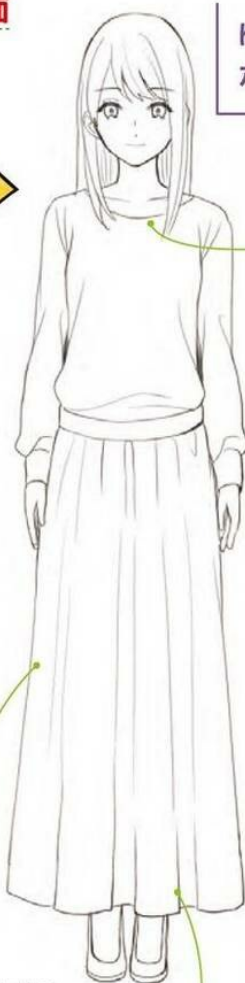
ウエスト部分を描いてから、スカート全体のアウトラインを描く。すそが自然に広がるよう描こう。

ウエストから、ギャザーを描き込む。素材のやわらかさを意識して、長さや数はランダムに入れて。

すそに向かって全体のシワを入れる。スカートの重さで落ちる生地をイメージしながら縦にランダムに。

脚の形など体のラインを考えて、シワとアウトラインを整える。すそにも折れ線を加えるとリアルに。

360度マスター［ニット・スカート］

薄手のニットを着て、ロングスカートをはいた女性をあらゆる角度から見てみましょう。女性特有の体のラインによって、角度をつけると服の見え方が変わってきます。

正面

まずはまっすぐ正面から見た状態を覚えて。これがあいまいだと、角度をつけたときの表現がわからなくなってしまう。

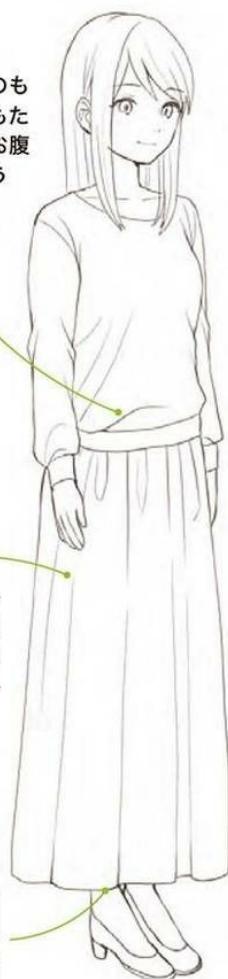
正面

ゆったりした服のラインとボディラインの差を意識して

男子のTシャツに比べて、えりぐりを大きくあけると女性らしさが出る

服だけを描こうとすると上半身と下半身がバラバラに見えるので、体をしっかり意識して

体のラインを描いてから、そのまわりに服を描くこと

体の厚みを出しすぎると太って見えるので注意!

ななめ1

ニットのウエストのもたつきが適度に。もたつかせすぎると、お腹が出て見えてしまう

スカートのギャザーの太さはランダムに変えて。揃っていると、プリーツスカートに見えることも

スカートのすそはお尻のふくらみの分、やや後ろが広がっている

後ろ
髪の毛が長い人物の場合は首まわりは隠れる
肩のラインを決めてから、髪の毛を重ねるように描き入れよう。逆にすると肩が下がってしまうことも
ゆとりのある服では、背中側の方が背中のS字カーブとウエストのくびれで身幅が細くなる
ゆとりのあるスカートのときは、お尻のまるみによるシワはあまり描き込まなくてOK
ZOOM
そでは筒状になったものが身頃につながっている。縫い合わせ部分が見えるので、それをきちんと描く
ななめ2
背中はS字カーブがあるが、服のゆとりによってあまり目立たない
スカートの後ろは、お尻のふくらみが少しわかるようにギャザーを入れる
肩とそでの縫い合わせ線をしっかり描くと立体感アップ!
横
バストのふくらみを出すために、鎖骨から胸にかけてのラインをなだらかに
足をそろえて立つ場合は、向こう側の足を描かなくてOK

シワの基本を覚える

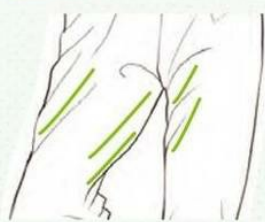
人間が服を着ると、必ず生地にシワが入ります。シワの位置や入れ方は、キャラクターの体型や姿勢によって変化。また、シワを描き分けることで、服の素材感も表現できます。

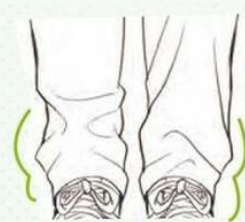
実物とイラストの比較

写真を見ながら、シワを入れる位置や入れ方を見ていこう。基本的にシワはウエストや関節まわりなど、布がたるむ場所に多くできる。

POINT シワは3種類が基本

寄せジワ

関節などを曲げることで、布が寄せられてできるシワ。布に山と谷が生まれるのが特徴。(➡P154)

ひっぱりジワ

布がはしからひっぱられることで、平行にできるシワ。ひっぱる力が強いほど直線になる。(➡P155)

たるみジワ

布がぶら下がることで生まれるシワ。布がたるんでいるため、曲線になる。(➡P155)

男性(シャツ+チノパン)

肩口の切り替え部分にシワができている

ボタンまわりは、胸筋でひっぱられることでシワが入る

生地に余裕のある腕の関節部分には、たるみジワが入る

ZOOM

シャツ自体の重みでできるひっぱりジワを描き入れよう

筋肉によるふくらみをイメージしながらシワも描き入れよう

やや前に出たほうの太ももにはひっぱりジワが入る

ウエストは少し体が細くなるため、シャツにたるみができる

ZOOM

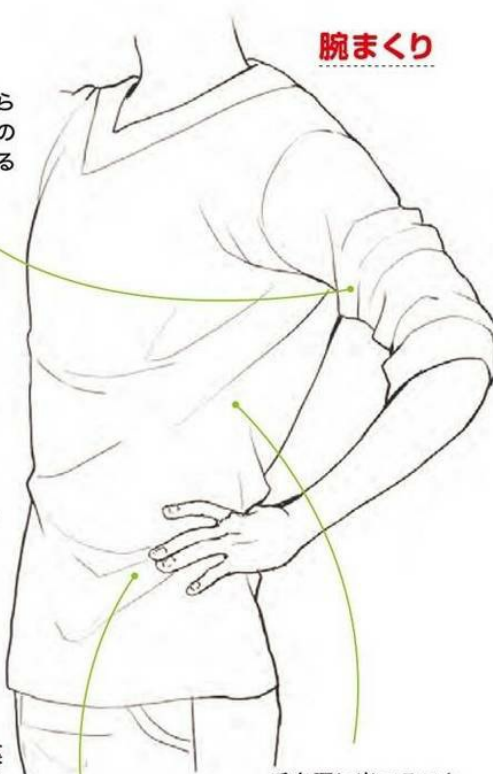
そでの切り替えの上には、切り替えでできるシワもできる

すそはやや余らせてもたつかせる

3つのシワを覚えよう

シワの種類は、布に加わる力の向きで大きく3つに分けられます。まずは基本を押さえ、キャラクターのポーズや着ている服装に合ったシワのポイントを見極めましょう。

寄せジワ

布が寄せられることでできるシワ。布が折り重なるため、山と谷ができる。おもに関節部分に集中的にできやすい！

POINT

ひじの角度によってできるシワを覚えよう

ひじなどの関節を曲げたときにできるシワは、曲げた角度によって入り方が変化するものなので、シワの入れ方が不自然だと、人物の動きに違和感を感じさせてしまう。角度によるシワの入り方のちがいを覚えて、キャラクターをスムーズに動かそう。

1.まっすぐ

まっすぐにした状態では、関節の凹み部分にたるみジワが入る

そでの先にも、もたつきによるシワが入る

2.曲げたとき

曲げた場合は関節の内側から二の腕にかけてシワが寄る

二の腕の内側のシワは、とくに深く入るので長く描く

ひじの内側には、生地の重なりによるシワが入る

ひっぱりジワ

布がひっぱられることでできる直線状のシワ。力が加わるところにできやすい。描き入れることで生き生きとした動きに。

ばんざい

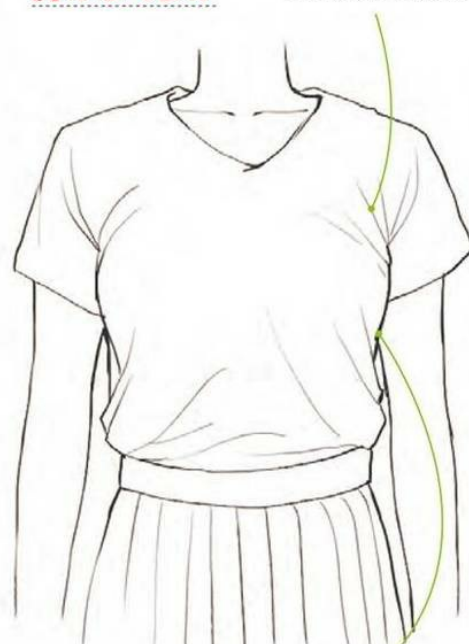
そでがひっぱられて縦にシワが入る

服が上にひっぱられて、縦にシワが入る

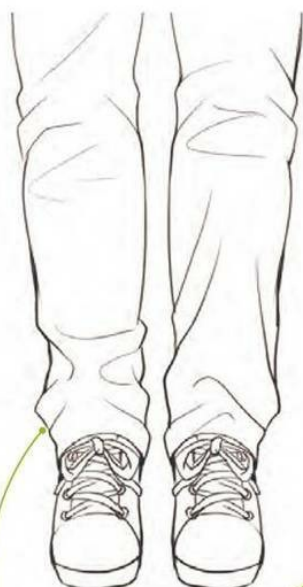
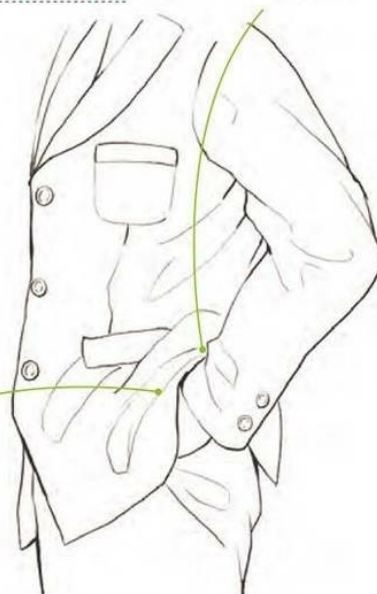
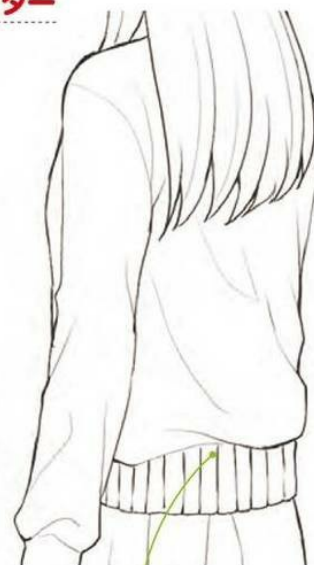
上半身全体が腕にひっぱられて、ボタンからななめにシワができる

ひざ付近

太もも部分の布がひっぱられて、ななめにひっぱりジワが入る

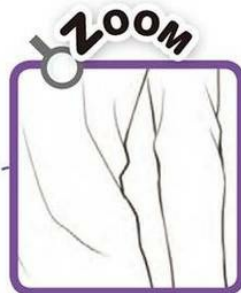
胸のふくらみ

バストトップでひっぱられて、ななめにひっぱりジワが入る

バストの下にひっぱりジワを入れる

余った布地が重力でひっぱられることで生まれるシワ。布の表面のたるみや、すそのヨレとしてあらわれてくる。

シワで素材を表現する

服で使われる生地は、かたいもの、やわらかいもの、うすいもの、厚いもの…などさまざま。
素材によって変化する、シワの入り方のちがいを見ていきましょう。

うすい+やわらかい素材

軽くてやわらかいシフォンのような素材のときは、ゆるめのシワで軽さを表現して。ふわっとした大きなシワが入る。

うすい+かたい素材

シャツの生地はカットソーに比べて細かくシワが入りやすい。また、チノパンなどのかたさのある素材には直線的なシワが入りやすい。

シャツ+チノパン

腕を上げることで、シャツがひっぱられている

ボタンまわりには、左右にひっぱられて横ジワがある

ひざまわりやすそのたるみにより、深くシワが入る

素材に合ったシワを入れてリアルな質感を演出!

ひっぱりジワは直線で入る

布が余るところは深いシワになりやすい

ZOOM

ボタン付近には小さなひっぱりジワを入れる

チノパンはややかため素材なので、深く長めのシワができやすい

服の素材を変えるとキャラの印象が変わる!

同じキャラでも、服装の違いによって印象が変わる。ジャケットなどのかたい素材の服装だときちんと感のあるさわやかな印象になり、シャツなどのやわらかな素材の服装だとリラックスした雰囲気を表現できる。

厚い+やわらかい素材

スウェット生地などの厚みのある素材のときは、入るシワが太くなる。ただし、生地自体はシワになりにくいので、入れる数は少なめに。

パーカー+スウェットパンツ

シワを少なくすることでスウェットのこなれ感を表現

腕を曲げると、ひじの内側にシワが多めにできる

腕を曲げた内側にも、深めのシワがいくつか入る

左腕を体に押しつけているので、肩口から腕の内側に向かって深いシワができる

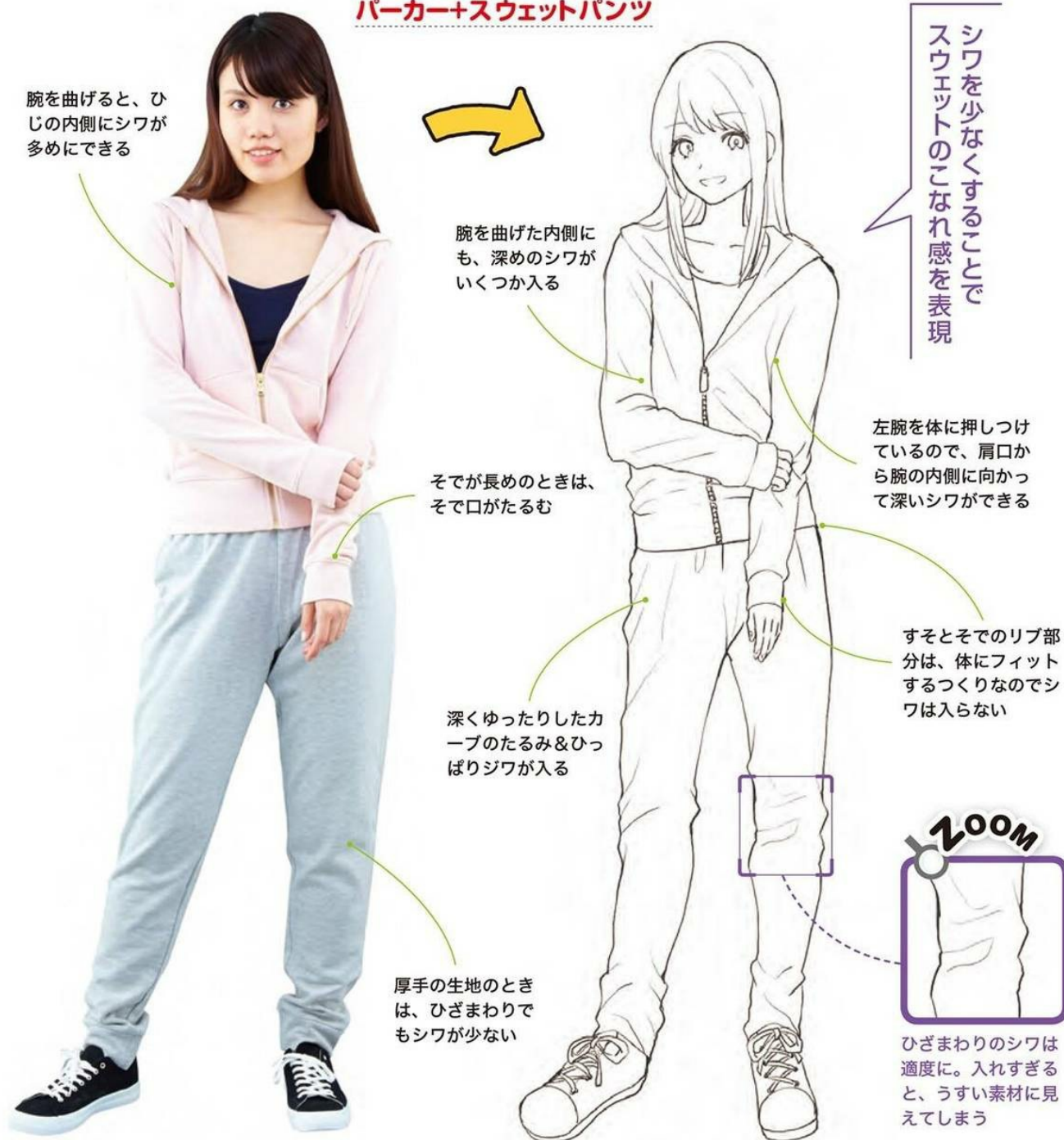
そでが長めのときは、そで口がたるむ

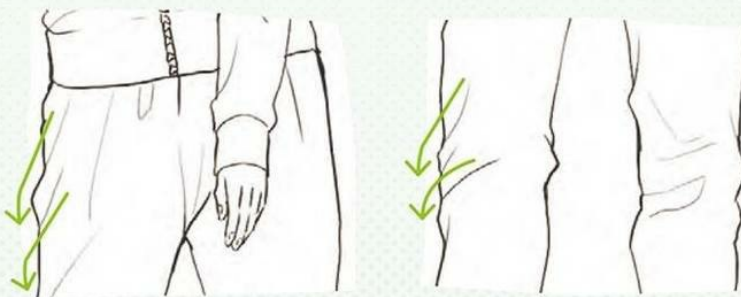
すそとそでのリブ部分は、体にフィットするつくりなのでシワは入らない

深くゆったりしたカーブのたるみ&ひっぱりジワが入る

厚手の生地のときは、ひざまわりでもシワが少ない

ZOOM

ひざまわりのシワは適度に。入れすぎると、うすい素材に見えてしまう

スウェットは足に巻きつくようにシワを入れる

やわらかい素材のスウェットは、体と生地の間に余裕があるので、体にフィットしたときに、シワが多くなるように描くとよい。体に巻きつくようなシワの入れ方をすると、ゆったりとした素材感が伝わりやすい。

厚い＋かたい素材

ジャケットなど厚手の素材のときは、シワの表現が直線的になる。アウトラインも直線を意識することで、生地のハリを演出して。

ジャケット＋ジーンズ

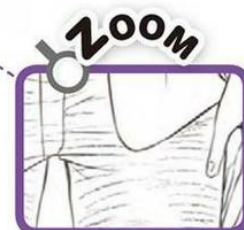
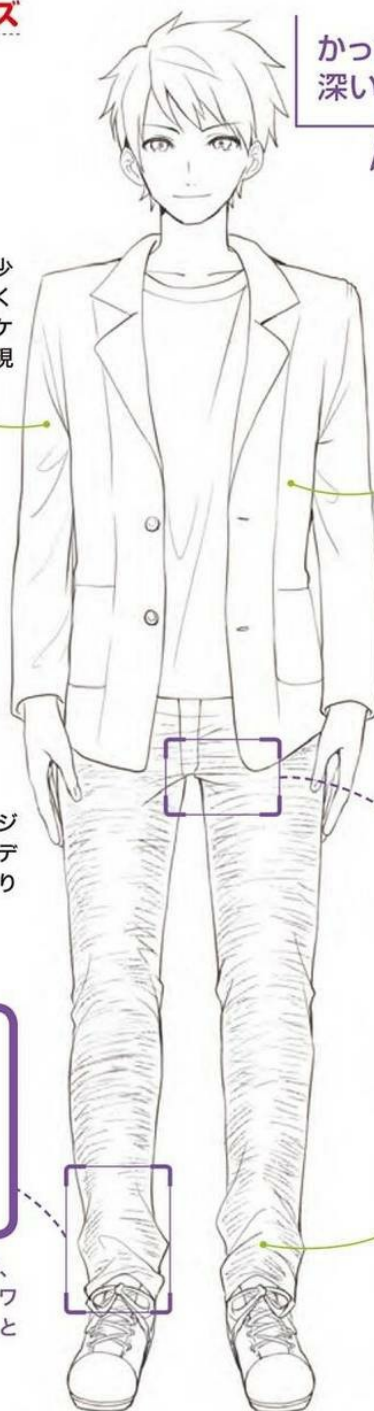
かっちりした服は
深いシワでかたさを表現

肩の切り替え部分に、深く長いシワが入っている

脇のシワの本数は少ないが、太く、深く描くことで、ジャケットのかたさを表現

ジャケットの前面はシワが入りにくい。のっぺりとしないように、縦のラインを入れてもGOOD

デニムパンツはジッパーまわりのデザインをしっかり描き込もう

ZOOM

股下に平行にひっぱりジワを描き入れる。かたいデニム生地のときは、少なめでOK

ZOOM

もたつきが多い部分や、動きの大きな部分はシワを太く、ややカクカクと描く

へこんでいる部分を影で表現すると、よりリアルに

アレンジ

ジャケットで動きを出す場合はシワを大きく描く

ジャケットのようなかたい素材は、細かいシワができにくいので服の動きを大きく描くとよい。手を挙げるようなシーンでは肩の部分が一番動くので、ジャケットも肩のラインを強調させる。

PART4 > LESSON 09

シワで体型を表現［女性］

シワによって服の素材感だけでなく、性別や体型のちがいも表現できる重要な要素。ここでは、女性らしい体型を強調するシワの入れ方を解説していきます。

女性らしいシワ表現

女性の場合は、バストの大きさとお尻のふくらみがポイント。そのほか、やせている、太っているなど体型でもシワの入れ方が変わってくる。

POINT

タッチに合わせてシワの量を調節

キャラクター全体のデフォルメ具合を統一することは大切なポイント。人物の顔が少女マンガタッチなのに、服だけリアルに表現すると浮いてしまう。自分のタッチ(おもに顔の描き方)に合わせて、シワの量を調節しよう。

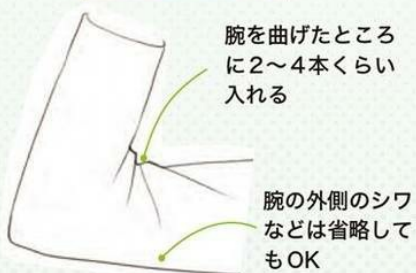
デフォルメ寄り

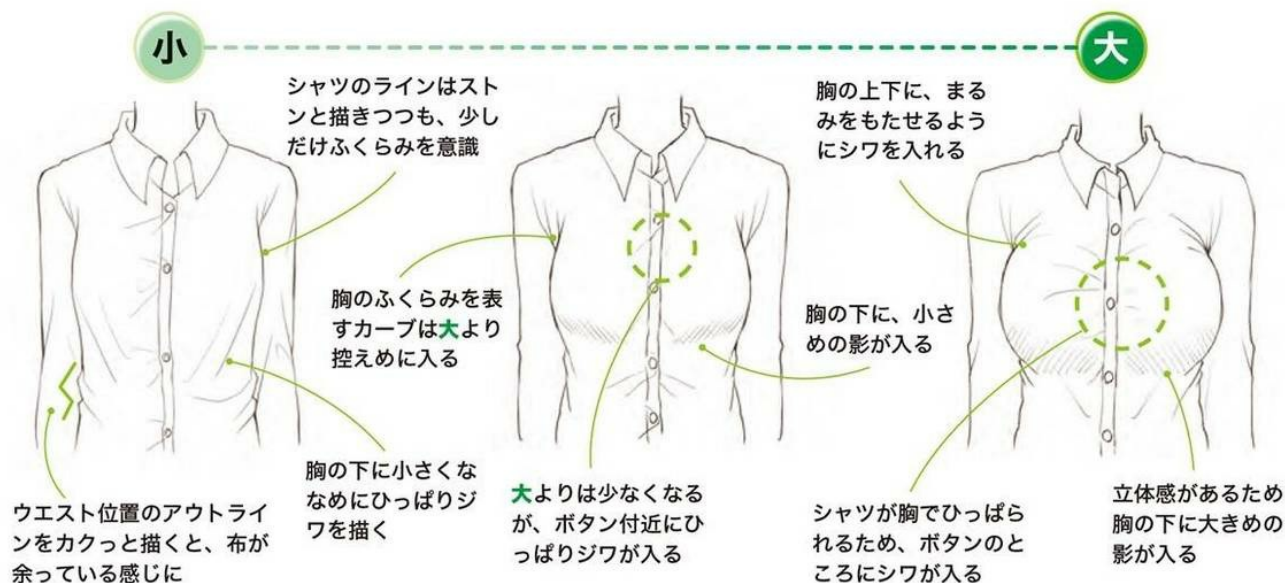
腕を曲げたところに2〜4本くらい入れる

腕の外側のシワなどは省略してもOK

リアル寄り

腕を曲げたところには布が寄るため、深いシワが入る

布が寄った分、アウトラインもカクカクする

バストの表現

女性の場合は、バストの大きさでシワの入り方が変わってくる。とくにバストが大きいときは、胸下に入る影も描くとリアリティが増す。

お尻の表現

女性のお尻は男性よりまるみがある。ある程度ボリュームをもたせてふっくらと描くと、魅力的な女性のプロポーションを表現できる。

スカート

横

うしろ

腰のふっくらとしたラインを描く

お尻の下くらいからななめ上にシワが入る

お尻が盛り上がっている分、その下が少しもたつく

お尻の下のあたりから、すそにかけてななめにシワが入る

パンツ

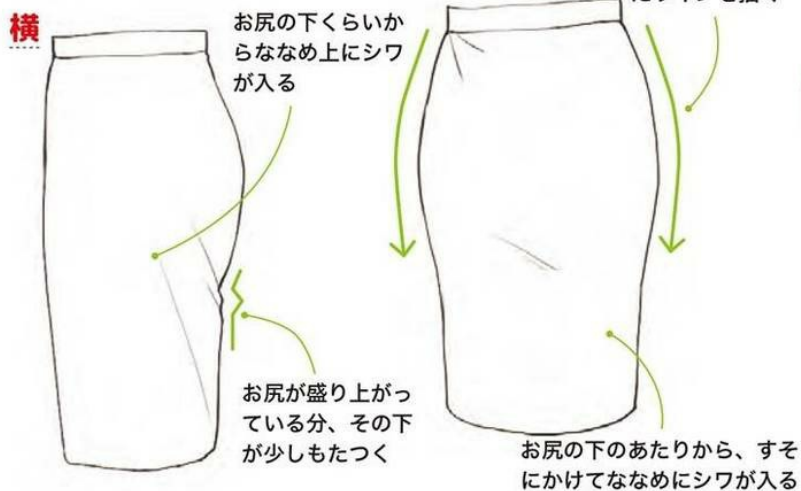
前

うしろ

股のあたりに細い放射状のシワが入る

お尻のまるみを表すシワが、下に曲線状に入る

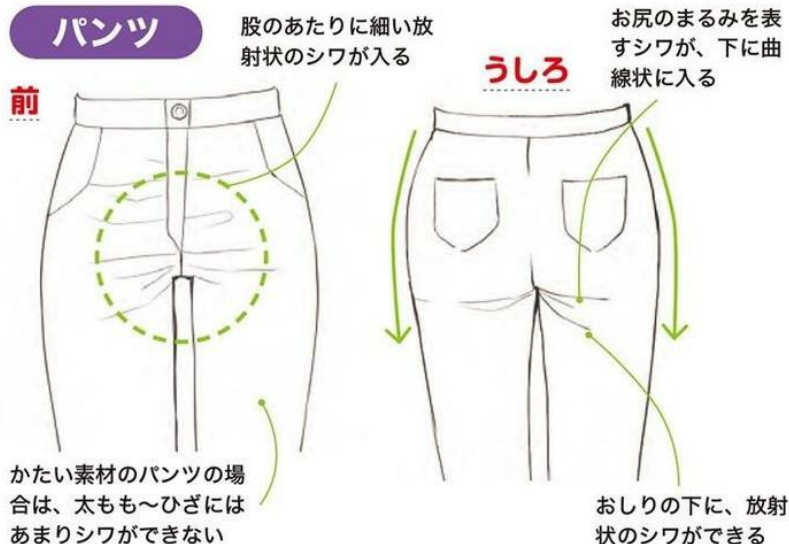
かたい素材のパンツの場合は、太もも〜ひざにはあまりシワができない

おしりの下に、放射状のシワができる

マンガ表現 ぽっちゃりさんのシワ表現

太っている女性を描くときは、服に「パツパツ感」を出すのがポイント。胸よりお腹が出ているような体型なら、バストよりもお腹のまるみを表すシワを入れよう。また、お腹をスレンダーに描くと、グラマーな女性になる。

肩がパツパツなのでシルエットをまるく

スカートのウエスト上にお腹の肉がのっているので、外にはみ出すようにアウトラインを描く

スカートもきついので、ななめのひっぱりジワが濃くなる

シワで体型を表現［男性］

男性の場合は、同じような服でもシワの入り方がちがいます。とくに明確なのはバスト。胸筋や肩の厚み、足の筋肉など男性らしい表現を学びましょう。

男性らしいシワ表現

男性は肩幅が広く、胸のふくらみも女性のバストと男性の胸筋では描き方に大きな差がある。シワの入れ方でそのちがいを出していく。

腕が太いため、そでの太さがジャスト。シワが入りにくい

胸筋によって、胸のまわりの布地は張っている

太ももの筋肉により、ももまわりの生地は張る

ひざまわりには多めのシワができる

胸筋を表すため胸～脇にかけて横にシワを入れる

ワキの下に寄せシワが細かく入る

直線的なラインなのでわき腹は服をあまらせずに描く

パンツは股下から、放射状にシワを入れる

関節まわりは上下にシワを入れる。太ももが太い人は、ななめにひっぱりジワが入る

すそには布があまった寄せジワを。入れないと、スパッツをはいているようになってしまう

パンツの種類によるシワの入り方のちがい

男性がはくパンツは大きく分けて2種類。普段使いのチノパンやジーンズは、関節まわりやすその寄せジワを描くとリアルになる。サラリーマンや学生がはいているかっちりとしたパンツは、センターにまっすぐ入っている折りジワを描こう。

チノパン

アウトラインでチノパンのゆるさを表す

すそは長めにカットするので、もたつきによる深いシワが入る

スーツ

スーツのパンツは、センターに折りシワがある

スーツはサイズを合わせて買うものなので、もたつきによるシワは少しでOK

シワで筋肉の表現

男性の筋肉量には個人差がある。ムキムキ体型の人は筋肉の総量が多いのでふくらみ、ガリガリの人は線が細く、すじばった感じになる。

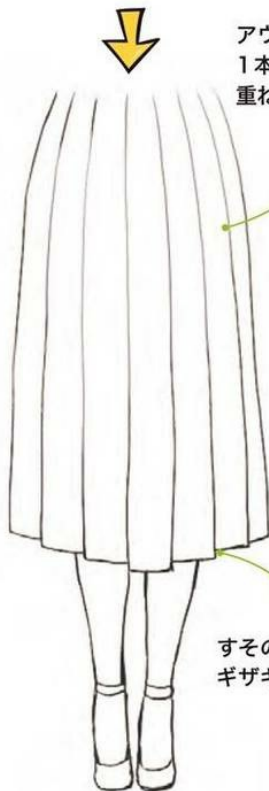
スカートを描き分ける

女性をリアルに描くために大切なことのひとつに、スカートの表現があります。長さや素材、見る位置によって大きく印象が異なるので、そのちがいを押さえておきましょう。

3つのタイプのスカート

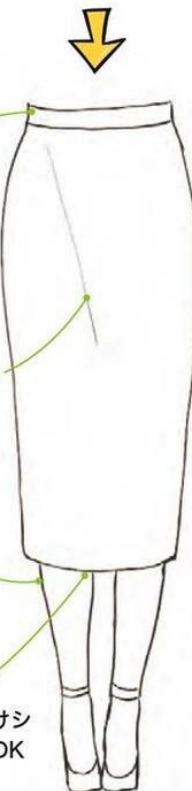
スカートの形はさまざまだが、ここでは「プリーツ」「フリル」「タイト」の3つについて、細かく特徴を見ていこう。

プリーツスカート

プリーツ幅が小さい、シフォンのスカート。大人っぽいひざ下丈。歩くたびにひらひらと揺れるタイプ。

フリルスカート

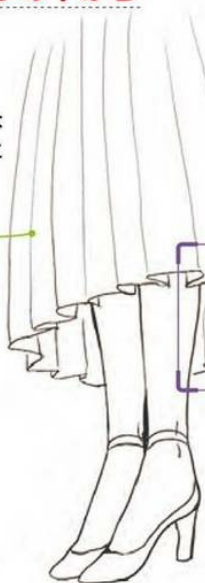
フリルが3段になったスカート。フリルはシフォン素材なので、動きが出やすい。ひざ上15センチのミニ丈。

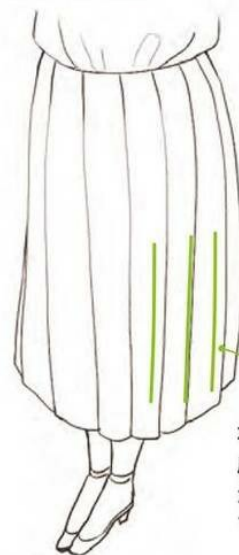
タイトスカート

脚のラインにぴったりと沿うタイプのスカート。ジャストサイズで生地も厚いので、動きが制限される。

3種類のスカートを、角度を変えて見てみよう。それぞれのスカートの特徴的な部分を、しっかりと描き分けるのが目標！

プリーツ・ななめ下から

プリーツの布の重なり部分が向こう側にまわりこんでいく

ZOOM

下から見ているので、裏地にもプリーツの線をしっかり描く

プリーツ・ななめ上から

本来は下に向かって広くなるプリーツ幅が、パースがかかってほぼ平行になる

タイト・ななめ下から

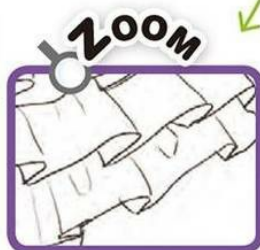
すそにむかってすぼまるシルエット

足まわりにフィットしているので、裏地は少ししか見えない

フリル・横から

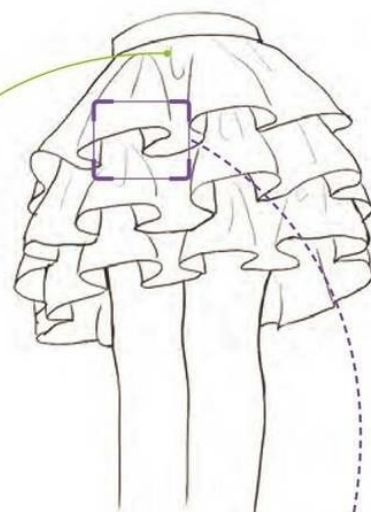
後ろはお尻のまるみがあるので、ふわっと大きく広がる

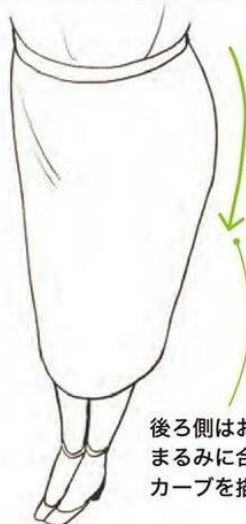
前はすっと平らなラインに

ZOOM

幅のあるフリルにできる中間地点の凹みは、ループ上のシワを描いて表現する

フリル・ななめ下から

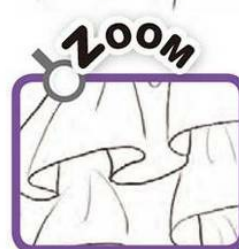
やわらかい生地のスカートは、ウエストの部分にもループ状のシワができることがある

ZOOM

フリルのふくらみの裏側が見える

タイト・ななめ上から

後ろ側はおしりのまるみに合わせて、カーブを描く

フリル・上から

下のフリルの幅は小さい

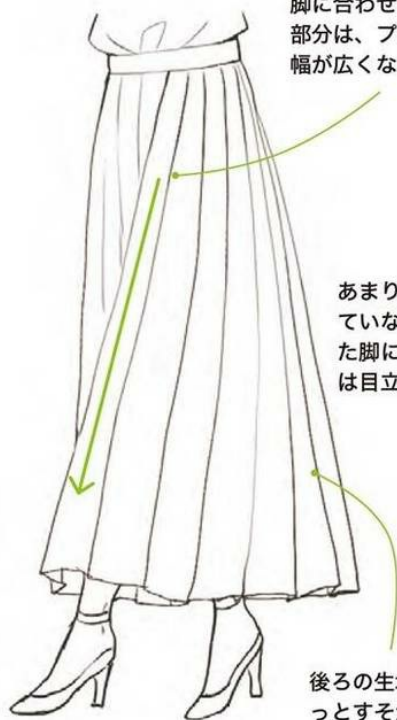
パースがかかることで一番上のフリルの幅がとくに大きく見える

同じポーズのときに、スカートがどのように動くのか見てみよう。
デザインによっては、動きが制約されることもある。

いすに座る

歩く

プリーツスカート

脚に合わせて動いた部分は、プリーツの幅が広くなる

後ろの生地はふわっとすそが広がる

フリルスカート

空気が入りやすいので、後ろ側が大きくふわっとなる

あまりぴったりしていないので出した脚に対する動きは目立たない

タイトスカート

股の位置に合わせてシワを入れる

前に出している脚の動きに合わせて、スカートにシワが入る

スカートの幅分しか脚を動かせないので自然と歩幅がせまくなる

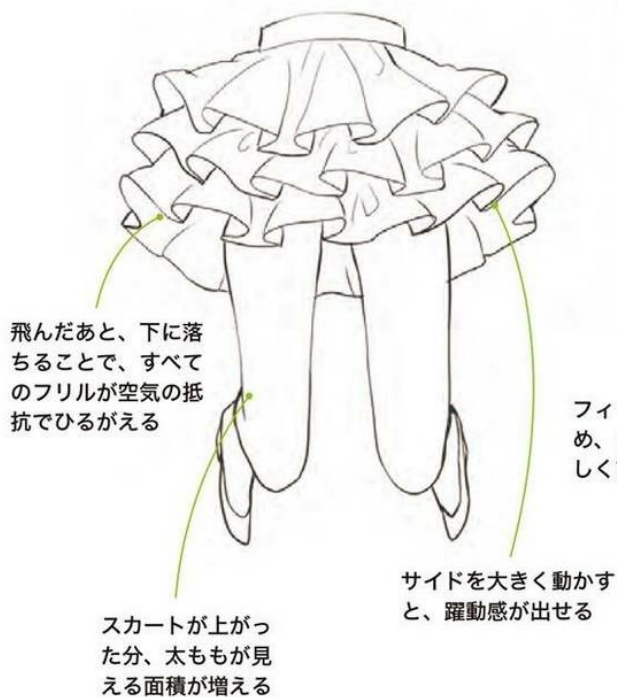
さまざまなシーンでの動き

いろいろなポーズのときの、スカートの動きを見ていこう。選ぶスカートによって、見合ったポージングがあるのでそれも意識。

風になびくスカート

足を組んで座る

フリルスカートの動き

フリルスカートでジャンプ

落ちているものを拾う

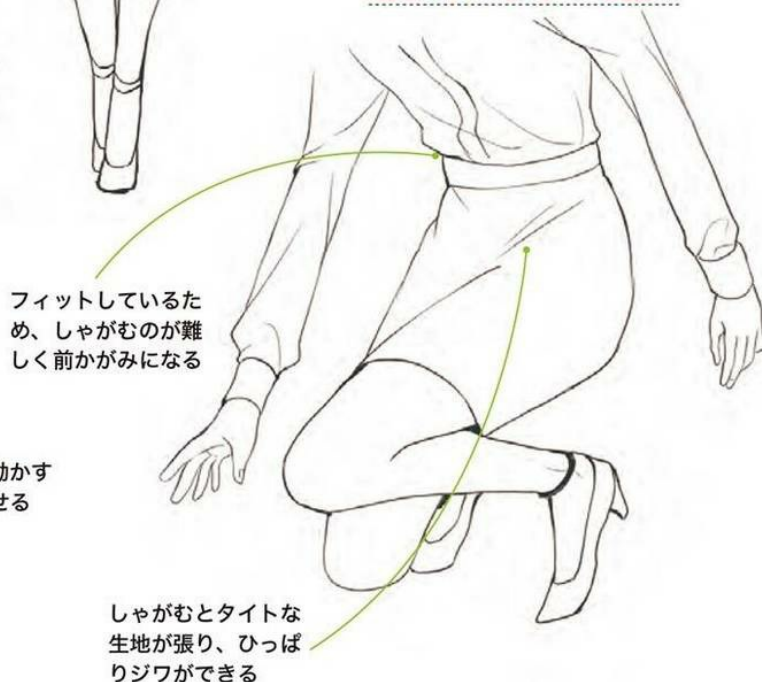
ホラー表現の描き方

ドロドロ…

表現の幅を広げよう…

1
あれ？
先生はどこに行ったんだろう？
いつも隣にいるのに…

2
うらめし～や～
ギャアアアアアア

3
今日はホラー表現の描き方なのだ！
重要なのは「光」の演出！光は上↓下へ向かうので、上↑下というありえない方向から光がくると人は恐怖を感じるのだ

通常の光の向き
ありえない光の向き
心臓に悪い…
ドキ ドキ

下からの光で顔に影ができて見慣れない表情になるため、恐怖心があおられる

4
そして光の演出以外に重要なのが…
？

5
目だ！！
ギャアアアアアア

6
目の開き具合は心の状態を表す
目つきを悪くしたり目の形をゆがませたりすると表情に怖さが増すぞ

目を見開く
目の形をゆがませる

7
読者を怖がらせるには目がもつ怖さを活かして「感情のずれ」を描くとさらによいぞ
感情のずれ？

8
普通、人間は楽しいと笑う生き物だ
しかし、「泣きながら笑う」「目を見開きながら笑う」など、
普通ありえない表情にすると〝精神の狂い〟を演出できるのだ

目を見開きながら笑う
泣きながら笑う
たしかにこわい

"精神の狂い"…正常ではない証拠のため、効果的に恐怖を演出することができる

怖いキャラクターの登場のさせ方

登場のタイミングを考えて読者の恐怖心をあおろう

幽霊系、犯人系によって効果的な手法が異なるよ

幽霊系の場合

視界の外から登場させる

【頭上】

頭上は人間がもっとも油断する空間。幽霊を不意打ちで登場させるには一番怖い場所

【背後】

登場人物との距離が近く、コマのなかで幽霊の表情もしっかりと見せることができる

【窓の外】

窓のあるシーンは読者の生活と結びつけやすく、読み終わったあとも怖さの余韻を残しやすい

犯人系の場合

無抵抗な状態で登場させる

【正面から】

正面から突然おそいかかってくるなど、どうにもできない状況が逃げられない恐怖を演出する

【いないはずの場所】

無人の部屋にひそむなど、いないはずの場所にいるという演出で予期せぬ驚きと恐怖を出す

PART 5

さまざまなシーンの描き方

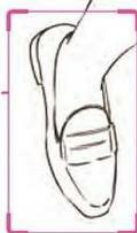
顔、体、服装をマスターしたら、自分のキャラクターをいろいろなシーンで動かしてみましょう。学校、自宅、外出先など、意識してみると何気ない日常生活にも、さまざまな動きがあることがわかります。

PART5 > LESSON 01

女子高生・セーラー服編

女性キャラクターを描く上で、押さえておきたいセーラー服姿。一番のポイントである大きなセーラーえりとスカーフや、丈の短い上着などの特徴をとらえましょう。

学校へ小走り

「遅刻しちゃう！」と学校へ急いでいる姿。歩くのでもなく、走るのでもない、あくまでも小走り。その微妙なさじ加減を表現しよう。

友達にあいさつする

「おはよー！」と、友達にあいさつをしているシーン。ヒロインの初登場シーンなどにも使える、ちょっとおすましポーズがポイント。

アレンジ

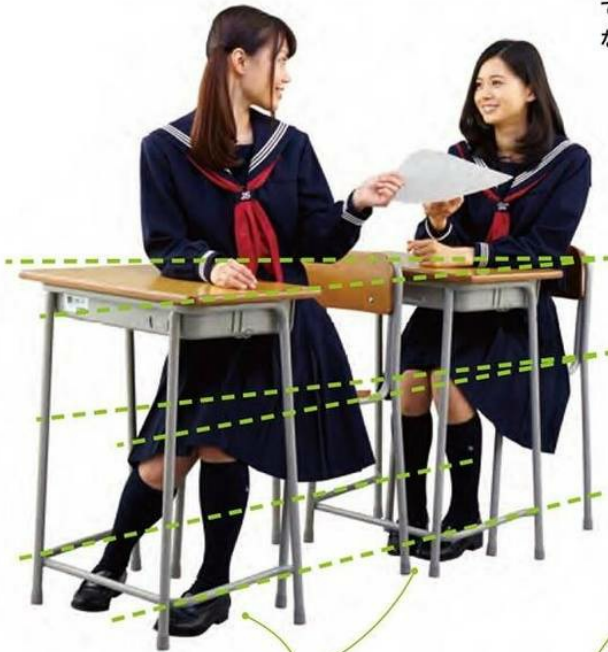
手を振ってあいさつするとき

親しい友達にあいさつするシーンなど、にこやかな表情で描くときは、人物の目元をやわらかく描くと◎。また、手を振る場合は顔よりもやや低めの位置に手を描いて、指先を少しそろえると女性らしくて品がよい印象になる。

教室で、前の席の人が後ろの席の人にプリントを手渡すシーン。机とイスのパースをしっかりとってから描くのがポイント。

角度1

制服は厚みがあるので、シワを入れすぎないよう注意

机の上にのせたひじのまわりにはシワが多く入る

学校の机に対して、人物の大きさがどれくらいになるのか意識しよう

スカートが少し脚の間に落ちる

左ひざが上がっているので、スカートを押し上げるシワを左脚に沿って入れる

スカートのサイドは下に流れる

角度2

プリントは親指と人差し指ではさみこむように描く

上半身のひねりを、シワの入れ方で表現する

真横から見た状態。渡す側と受け取る側、2人の姿勢のちがいを見ていこう

ZOOM

脚の角度が異なるので、靴下の見え方もちがってくる

脚の間に落ちた生地は、プリーツのラインを曲げて表現

まっすぐ座っているときも、スカートのすそに動きを出すと自然に見える

角度3

机にひじをついているので、二の腕に寄せジワを描く

後ろの髪の毛は背中のラインに沿わせて、やや横広がりに描く

渡している側の片手だけ描くので、不自然な角度にならないよう注意

ZOOM

手首が机についているので、そでが少し浮く

椅子の向こう側にたれるスカートも忘れずに

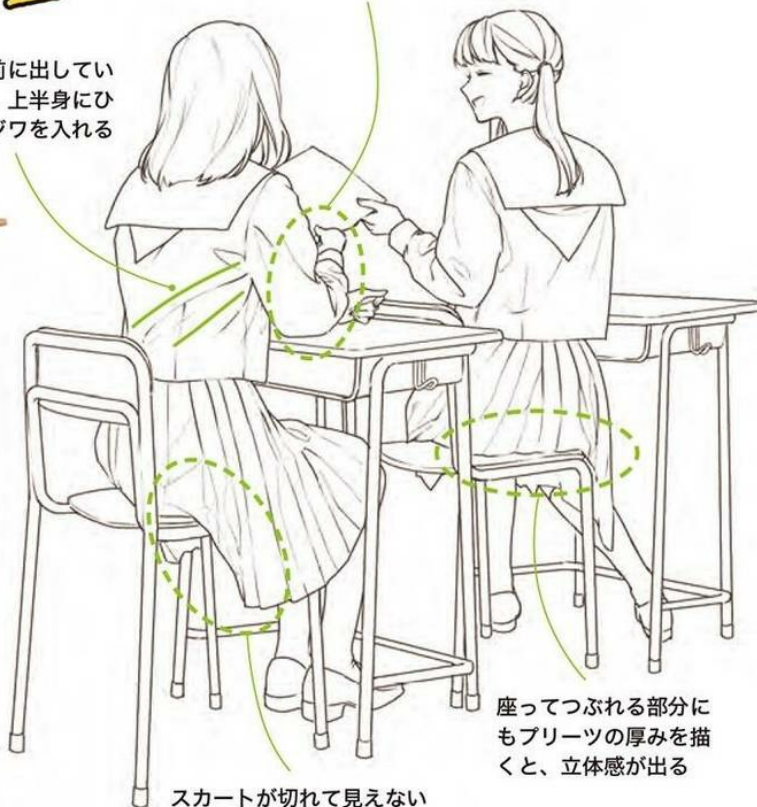
スカートはお尻の下に織り込まれるので、椅子の座面が少し見える

角度4

ひじより下の腕は、奥にあるので短く描く

右腕を前に出しているため、上半身にひっぱりジワを入れる

ZOOM

お尻の下に入っている部分と、たれている部分をしっかり描き分ける

座ってつぶれる部分にもプリーツの厚みを描くと、立体感が出る

スカートが切れて見えないよう、つながりを意識する

お弁当を食べる

ひとつのデスクをシェアして、友達とお弁当を食べる昼休み。体の動きのほか、おにぎりや箸のもち方などにも注目して描いていこう。

ZOOM

箸をもつ手はしっかり観察して

机のパイプと足の前後関係に気をつけよう

ZOOM

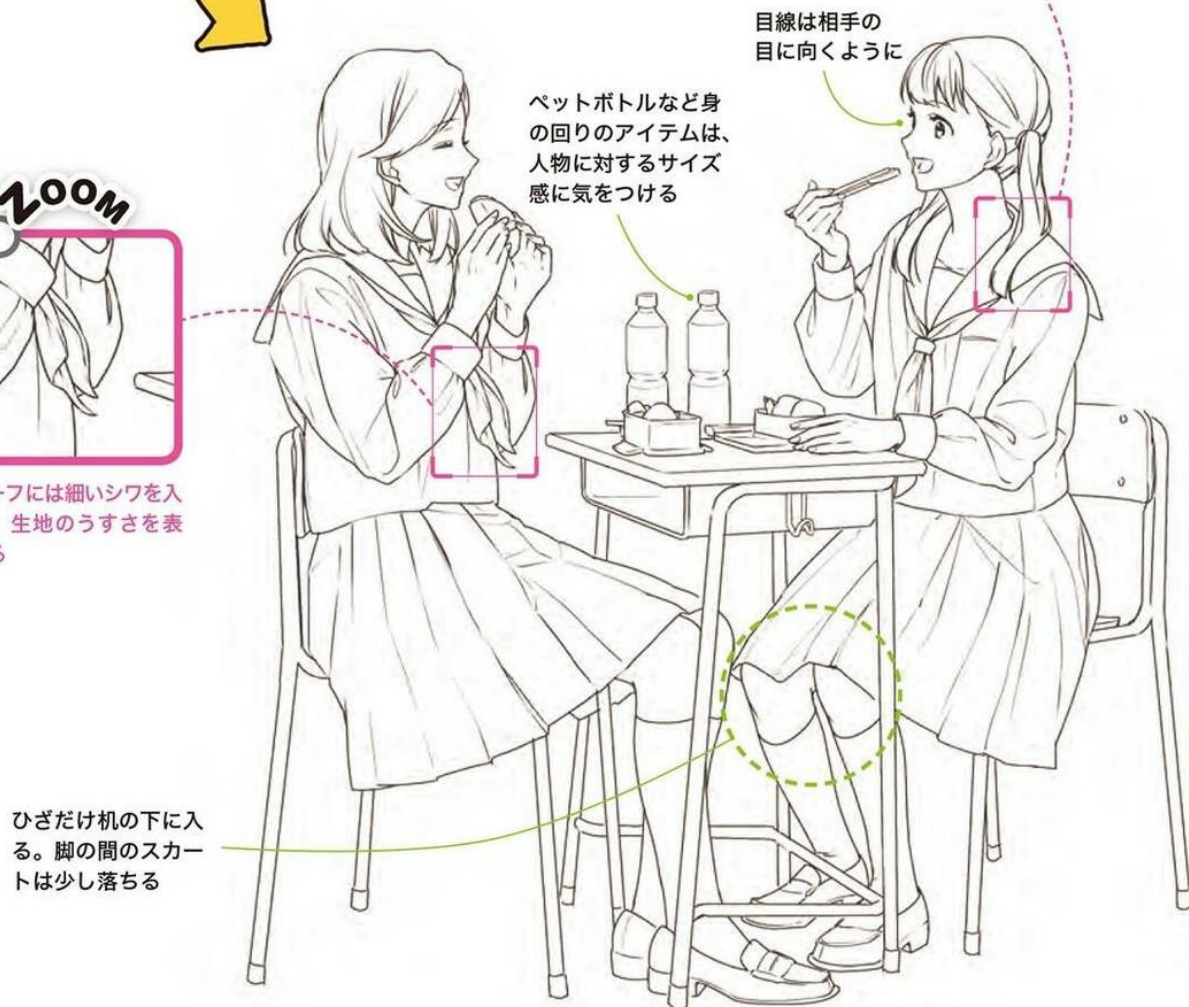
制服の肩についた部分で、髪の毛が前後に分かれる

目線は相手の目に向くように

ペットボトルなど身の回りのアイテムは、人物に対するサイズ感に気をつける

ZOOM

スカーフには細いシワを入れて、生地のうすさを表現する

ひざだけ机の下に入る。脚の間のスカートは少し落ちる

じゃれあう

女の子同士が絡むシーン。ケータイを見ながら、相手をからかっている。本気で怒っているのではなく、楽しそうな雰囲気を出そう。

体が反っているので、上着が浮いている

ウエストから下腹部で切り替わり、下に落ちるスカートのラインに注意

マンガ表現 デフォルメキャラで描くじゃれあい

デフォルメキャラでじゃれあいを描くときは、汗マークをたくさん並べて慌てている様子を出したり、ほほを紅潮させたりして感情を強調するとGOOD。いじられる側の動きをバタバタさせるなど、デフォルメならではの表現を取り入れよう。

スマートフォンのフォルムや角度は写真と忠実に

腕をからめている部分は、強く押さえられるので深い寄せジワが入る

髪の毛に動きをつけると、生き生きとした絵になる

腕を上に上げている分、上半身にひっぱりジワができる

脚をピンとのばし切っているわけではないので、ひざ頭は出っぱらずゆるやかなアウトラインになる

上着のすそは、体の反りが大きいほど大きくもち上がる

男子と女子のカップルを描くときは、身長差を意識。身長の差によって、顔の傾きや目線にちがいが出る。女子の表情を生き生きと描いて。

角度1

男子は見下ろしている分、伏し目がちに

男子はちょっと照れた表情にしてもGOOD

歩いているときも、体はS字を描く。重心がぶれないよう注意

ZOOM

上着が上にひっぱられるので、少し浮かせる

制服のパンツは、中心に折りジワがある

パンツの正面の折りジワは、脚の軸に合わせてラインが変わる

角度2

カバンを引っさげている腕は、ぎゅっと曲がる分多くシワが入る

髪の毛は束で動かして、動きを出す

プリーツの線が集まる部分に注意して見よう

サイドの縫い合わせ線の奥に背中側の生地が見えているので、イラストでも意識して描こう

角度的に見えないが、ポケットに手を入れているので、ひっぱりジワができる

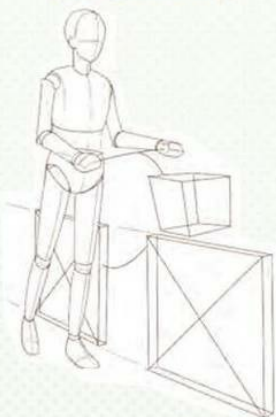
左足は内向きになるので、ひざが正面を向く

角度3
カバンは力のかかるもち手
部分を中心にシワを描く
ジャケットには背
中の縫い合わせ線
をうすく入れる
ZOOM
足首を曲げていること
がわかるシワを描こう
パンツのすそは、
靴のかかとに少し
かかる
制服のパンツはゆる
いので、ひざ裏に余
裕がある。その分、
縦にパンツ自体の重
みによるひっぱりジ
ワを入れる
ZOOM
男子の目線は、相
手を見ずにそらす
腕のところには深い
シワが。アウトライ
ンもでこぼこする
角度4
カバンをもつ手は、
実際に自分でもっ
て観察を
腕を曲げているの
で、二の腕部分に
大きくシワが寄る
角度がつくので、プ
リーツの幅は詰まっ
て見せる
ZOOM
脚の動きに合わせて、
パンツにななめのひ
っぱりジワが入る
すそが余っているので、
上に重なるようにシワ
を描いて表現

女子高生・ブレザー編

ブレザー、シャツ、スカートの３点がセットになった制服。えり元にはリボン、もしくは細めのネクタイがついている。それぞれの質感のちがいを、シワなどで表現してみましょう。

自転車通学

自転車と人物の大きさに注意。自転車自体、描くのが難しいテーマでもあるので、車輪の円のゆがみ、パースなどに注意して描こう。

自転車のアタリのとり方

いきなり車輪のアタリをとるのは難しいので、四角形を使って、まずはパースをとらえよう。

授業中、机に座ったままあくびをしている姿。あくびなど、大きな動きを描くときは、動きだけでなく表情もデフォルメしよう。

ブレザーのそで口から、中に着ているシャツがのぞく

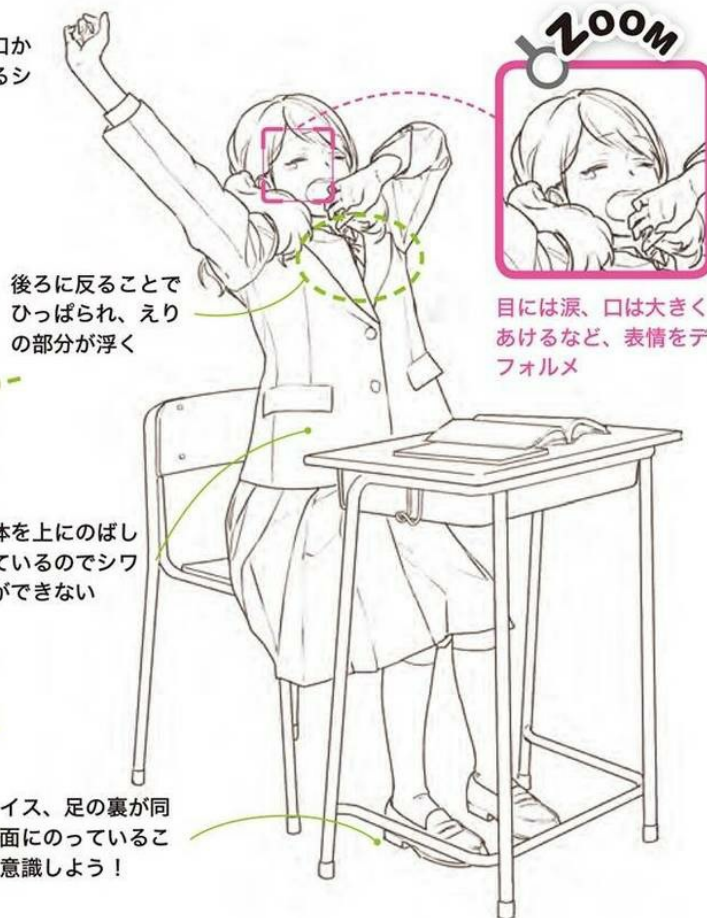
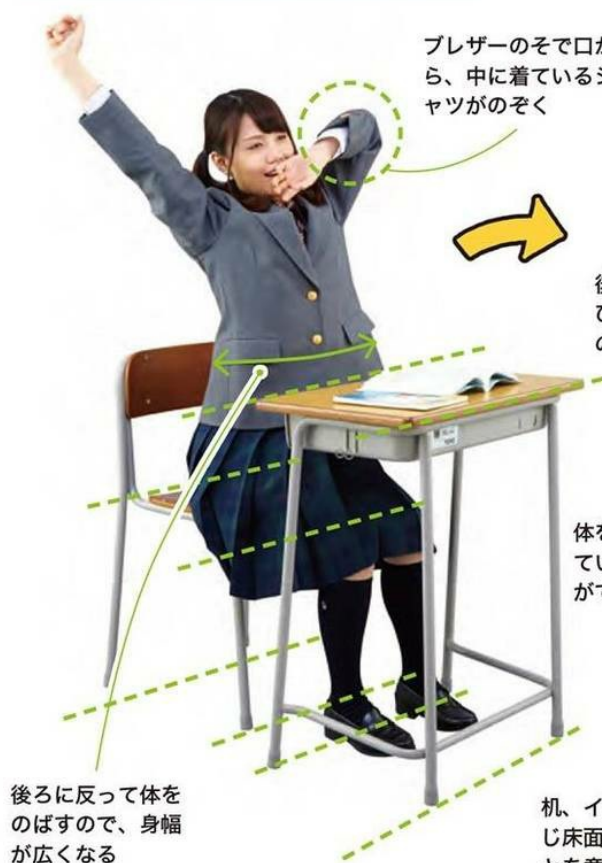
ZOOM

後ろに反ることでひっぱられ、えりの部分が浮く

目には涙、口は大きくあけるなど、表情をデフォルメ

体を上にのばしているのでシワができない

後ろに反って体をのばすので、身幅が広くなる

机、イス、足の裏が同じ床面にのっていることを意識しよう！

デッサンをしている美術部員。背すじをのばし、真剣な表情で対象物を観察している。マンガならではのデフォルメも重要。

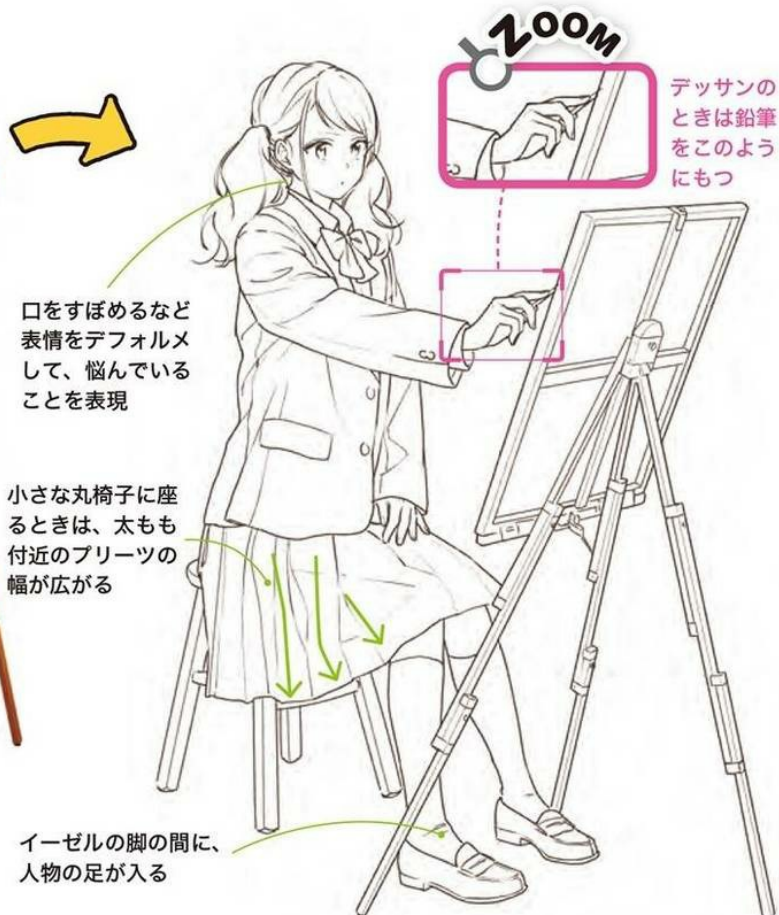
ZOOM

デッサンのときは鉛筆をこのようにもつ

口をすぼめるなど表情をデフォルメして、悩んでいることを表現

小さな丸椅子に座るときは、太もも付近のプリーツの幅が広がる

そでだけでなく上半身にも、深い寄せジワやひっぱりジワが入る

イーゼルの脚の間に、人物の足が入る

好きな男の子に、チョコを渡すシーン。もち物を変えれば、タオルを渡す、ドリンクを渡すなどいろいろなシーンに応用できる。

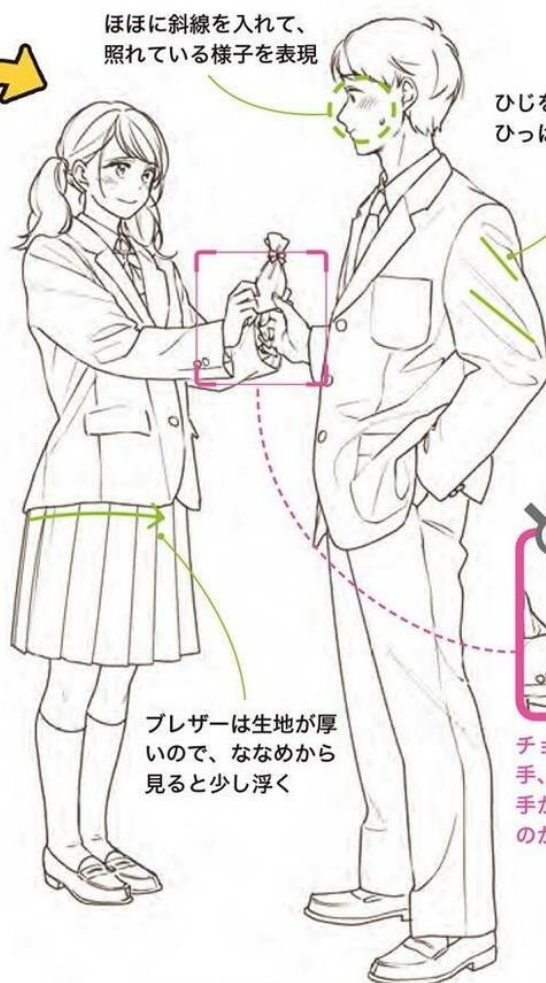
角度1

腕の動きにより、アウトラインが大きくへこむ

ほほに斜線を入れて、照れている様子を表現

ひじをはっている分、ひっぱりジワを入れる

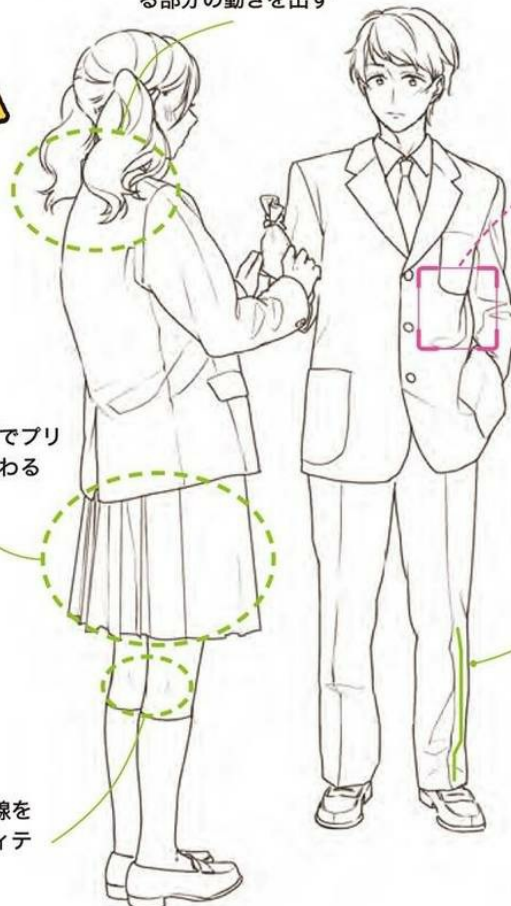
ZOOM

チョコをもつ女子の手、受け取る男子の手がどうなっているのか、よく観察を

ブレザーは生地が厚いので、ななめから見ると少し浮く

ポケットに手を入れるときは、ジャケットだけでなくパンツにも動きがでる

角度2

結んだ髪が肩にかかる部分の動きを出す

ZOOM

ポケットに手を入れることでブレザーの前面が後ろにひっぱられる

手前側と奥側でプリーツの幅が変わる

すそが余っているのでタックのラインが揺れる

ひざ裏に小さな線を入れて、足のディテールを出そう

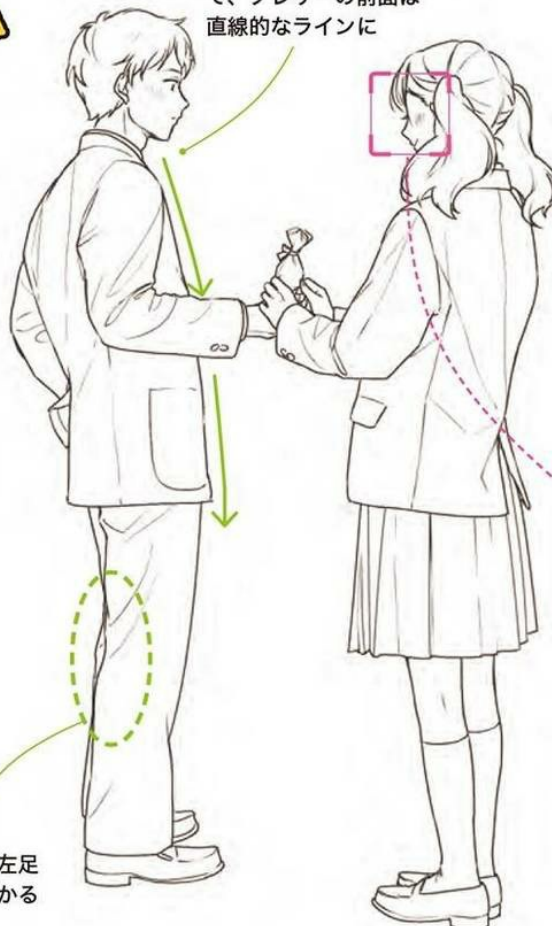
パースがかかるので、男子の方が少し小さくなる

角度3

上体を反らしているので、ブレザーの前面は直線的なラインに

ポケットに手を入れた分、ジャケットのすそがめくれている

右足の奥に、左足があるのがわかるように描く

ZOOM

女子のななめ後ろ顔は、まつ毛を強調してかわいらしく

角度4

髪の毛は、つむじを中心に後ろに流れる

背中に寄る細かいシワは描き込まなくてOK

ZOOM

角度が変わっても、受け渡ししている手をきちんと見せよう

ひざ裏にシワははっきりと

ブレザーの重なり部分には、裏地が少し見える

制服のパンツは後面にも折りジワを描く

ポケットに入れた手にひっぱられて、生地が前に巻き込まれる

女性・自宅編

髪を乾かす、料理をする、食事をするなど、日々見られるさまざまなシーン。日常的すぎてつい見過ごしてしまいがちですが、あらためてどんな動きなのか観察してみましょう。

髪を乾かす

ドライヤーを当てて、髪の毛を乾かしているシーン。ドライヤーの風による髪の毛の動きを強調して、空気感を出すのがポイント。

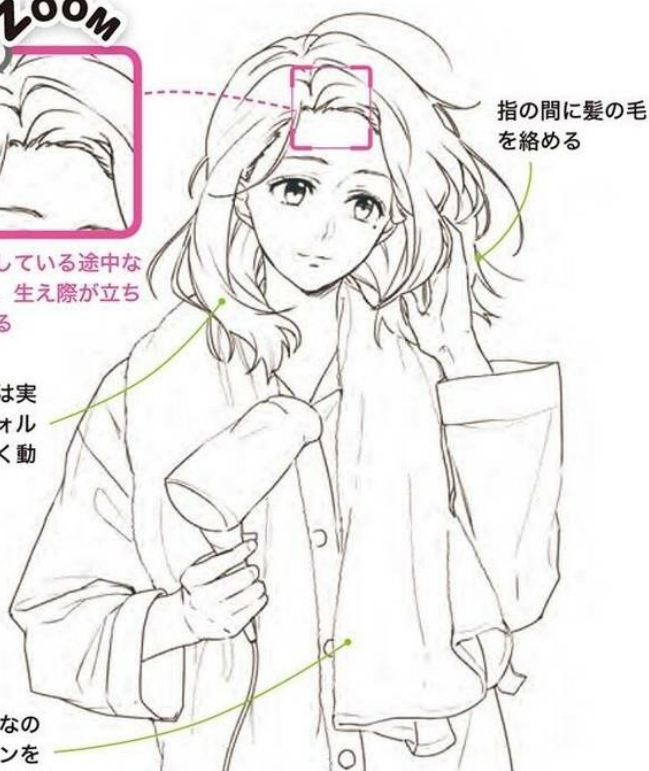
角度1

パジャマのそでは、かなりつくりに余裕がある

ZOOM

乾かしている途中なので、生え際が立ち上がる

指の間に髪の毛を絡める

髪の毛の動きは実際よりもデフォルメして、大きく動かそう

厚手のタオルなのでアウトラインをふわふわに描く

角度2

角度3

ななめ上のアングルから見ると、目は伏し目がちになる

パジャマはゆったりと余裕があるので、体との間にふくらみができる

まゆ毛を少し下げ気味に描くと女性らしくなる

髪が前面にくる構図なので、動きを出して広がりを出そう

ドライヤーをもつ手は、指の関節を意識して描く

全体にブロー

後ろの手をわしゃわしゃ動かしている

横から風を当てているので、髪の毛の反対側へ横に大きく動きを出して

パジャマのそでに対して、腕を細く描くとゆったり感が出せる

肩からかけたタオルが、背中の後ろに回る

手を上に上げているので、肩からひっぱりジワが入る

料理をする

キッチンで料理をしているシーン。料理器具の使い方がカギとなる。
キッチン台の高さに合わせて、目線を下にもっていこう。

角度1

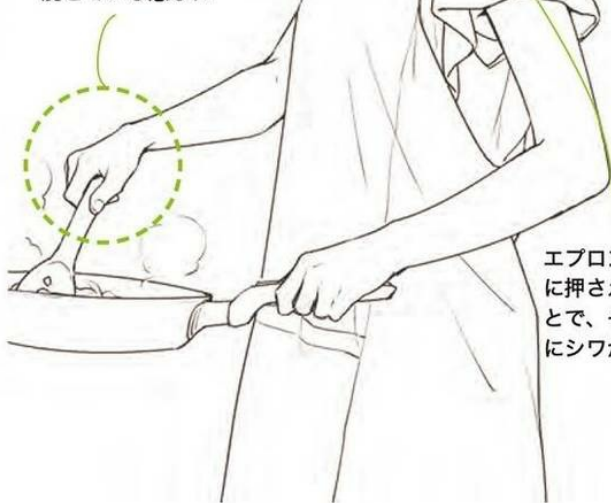
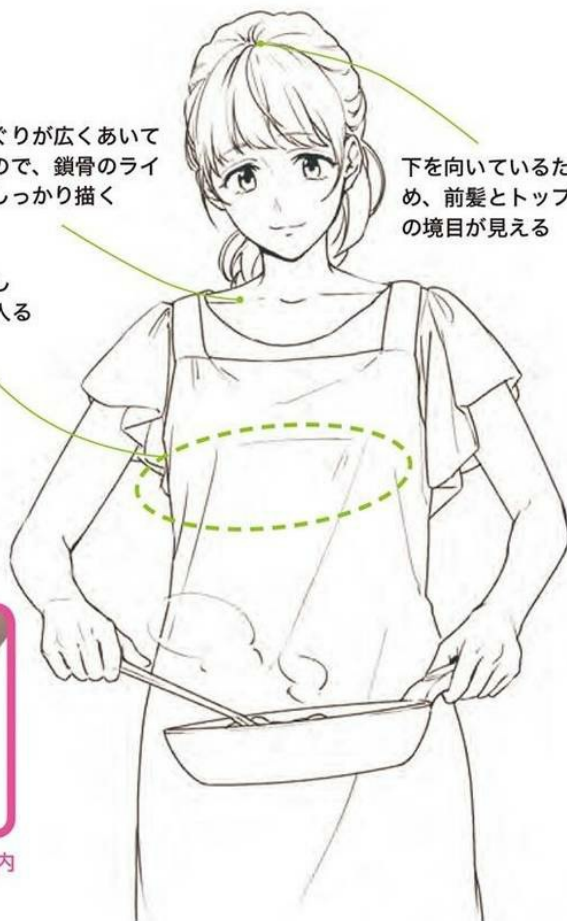
目線はフライパンの上に向かう

胸の位置から下に、ひっぱりジワが入る

まつ毛を下向きに描くと、目線が下になる

鎖骨の先に肩のラインがくる

手首をくいっともち上げると、かき混ぜている感じに

エプロンの肩ひもに押さえられることで、そでの肩口にシワが入る

角度2

ケーキを食べているシーン。仕草や表情でしあわせ感を演出して、おいしそうに食べる様子を描いてみよう。

テーブルの上のケーキや皿もしっかり観察しよう

手とテーブルの関係をしっかり描こう

足先をクロスさせるとき、ひざ頭をつけると自然に脚全体がぴったりとくっつく

ルームシューズはアウトラインを波状に描いてモコモコ感を出そう

パクッ! おいし〜

目を閉じることで、味わっている感じを出せる

斜線でほほを紅潮させて喜びを表現

スプーンを入れた口はきゅっと閉じられる

口角に線を入れて、口をすぼめていること、ほおばっていることを強調

腕と首をななめに上げているときの、服のシワの動きも描き込む

着替えをする

服を脱ぎかけているところをうっかり見られる場面は、マンガ表現でよく見るシーン。女性らしいポージングを研究して。

たくしあげた服には寄せジワが入る

トップスをよけた分、ヒップラインがより明確に

脚の動きによってシワや影ができる

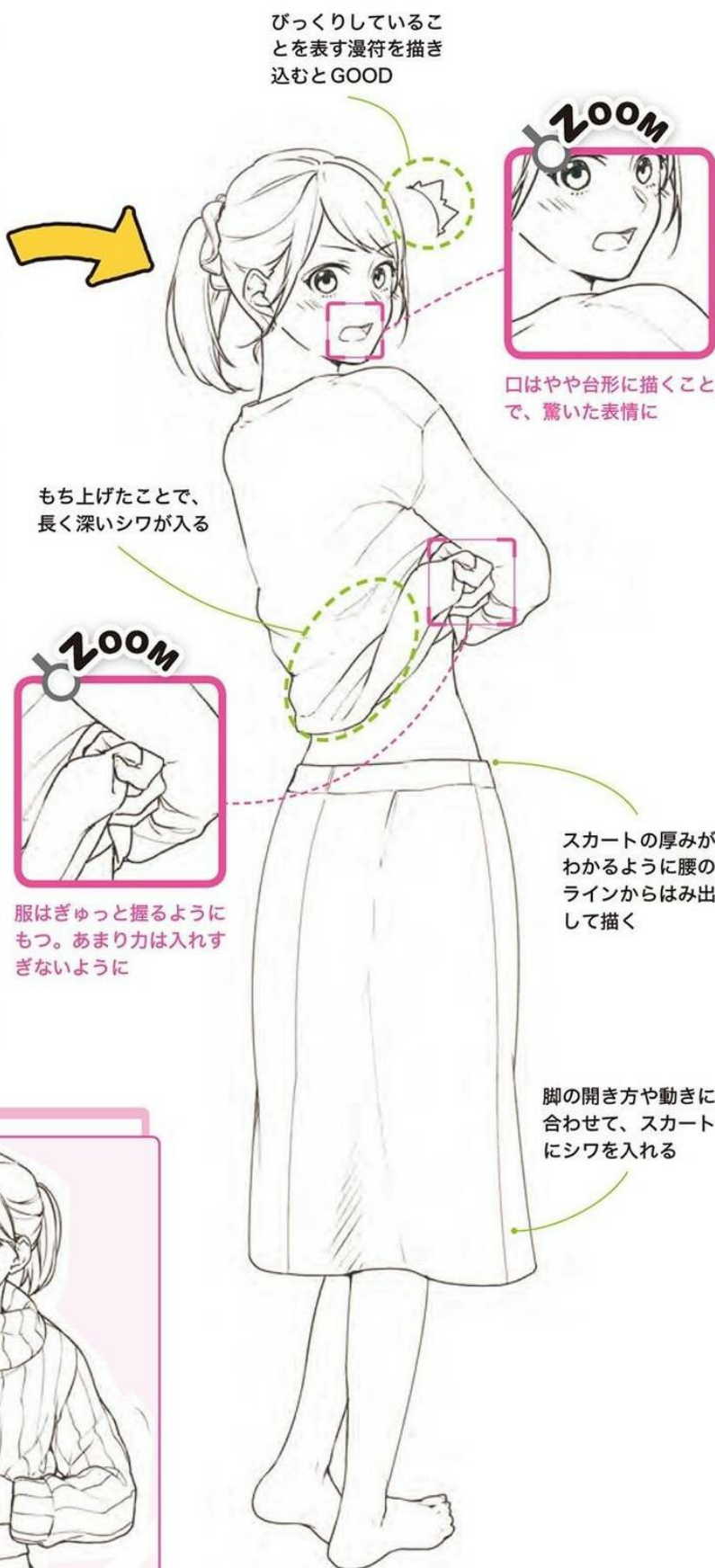
びっくりしていることを表す漫符を描き込むとGOOD

口はやや台形に描くことで、驚いた表情に

もち上げたことで、長く深いシワが入る

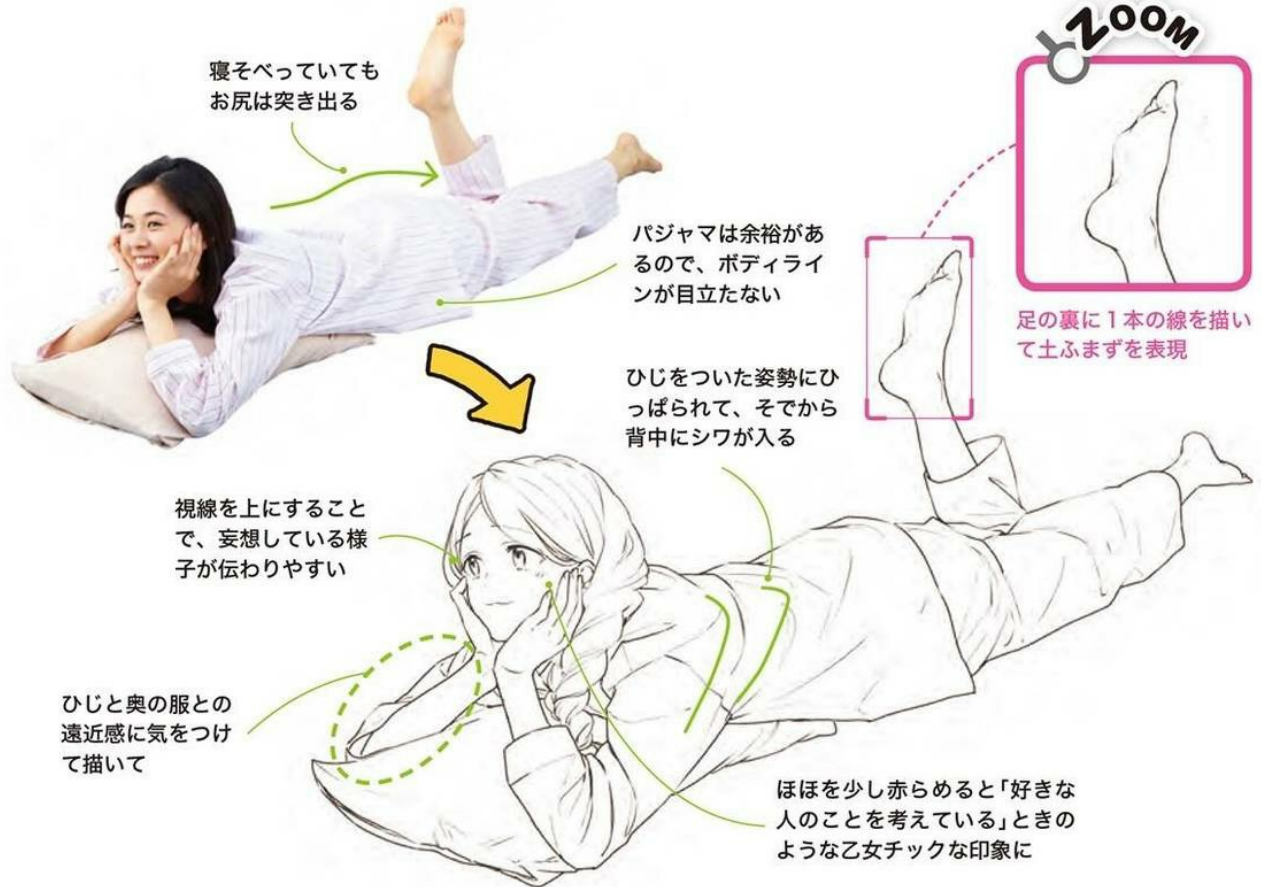
服はぎゅっと握るようにもつ。あまり力は入れすぎないように

スカートの厚みがわかるように腰のラインからはみ出して描く

脚の開き方や動きに合わせて、スカートにシワを入れる

アレンジ

セーターを着る

セーターはほかの服よりも生地が厚く重みがあるため、もぞもぞと着るのに手間取っている様子を表現してみよう。女性キャラなら、そでの長さを手の甲にややかかるくらいにすると、指先だけが見えてかわいらしい印象に。

寝る前の至福のひととき。ベッドの上で、空想にふけっているところ。ひざから下の動きになるので、そのほかはあまり動かさない。

好きな人から連絡が!

ゴロゴロしていたら、ケータイに好きな人から連絡が！ びっくりして飛び起きた瞬間。枕の抱え方やケータイのもち方がポイント。

目を見開き、驚き＆喜びの表情を浮かべている

ZOOM

瞳は大きく見開いて輝いているように。ほほに斜線を入れて赤らめさせる

トップスから短パンに続くように、深いシワが多く入る

枕を抱えながら、ひじをのせているのでへこみができている

ぺたんこ座りをしているとき、ひざ下は弧を描く

男子高校生・学ラン編

つめえりと呼ばれる立てえりが特徴的な、男子用の学生服。しっかりした生地の質感が出るようにしつつ、上着を開けて着崩すなど、シーンによってバリエーションをつけて。

ちょっかいを出す

男子と男子のじゃれあいシーン。からかっている後ろの生徒と前の生徒の表情のちがいや、動きに合わせたシワの入り方にも注目。

ケンカをする

言い合いがエスカレートして、つかみ合いのケンカが勃発！ つかまれている方の学ランが、どのように見えるか注目を。

口を大きくあけて、怒りを表現

首すじに線を描き、怒りで歯を食いしばっていることを表現

ZOOM

つかんだ手は、親指以外はつかんだ服の後ろに隠れる

学ランの下に着ているシャツにも、ひっぱりジワが入る

足を大きく広げていて、ふん張り感が出ている

こぶしは力の入り具合がわかるように、関節やすじをしっかり描く

仲直り

ケンカが終わってすっかり仲直り。このイラストは肩を組んだときの、手の置き場所がキモ。ケンカの後なので髪も少し乱れている。

壁ドン

女の子を壁際で口説くシーン。壁に向かって手をつき、相手をじっと見つめる。手をポケットに入れるなど余裕のあるそぶりがポイント。

ポーズ1

男子は自信満々の顔つきで、女子をまっすぐ見つめる。女子の方が小さいので伏し目がちに描く

第2ボタンがとまっているのがわかるよう、ひっぱりジワを入れる

女の子の背中は壁に当たるが、腰は浮いてS字カーブを描く

長い髪は、体に沿って流れるよう描く

ZOOM

ポケットに向かってシワが入る。ジャケットのすそも手に沿って上がる

ひざが足より前にくると、靴下の前に寄せジワが入る

パンツの脇の縫い目のラインは、太ももに沿ってゆるくカーブして描く

NG 壁があるので指は曲がらないように！

壁ドンのシーンでは、「壁」の描写も忘れずにしっかりと描くように気をつける。また、手が壁から透けてしまわないように、壁にあてている指はほぼまっすぐ描くように注意する。

ポーズ2

伏し目がちになっている目は、二重(ふたえ)のラインなどまぶたの描写をしっかり

手を前で組むことで布が寄せられ、ゆったりとしたたるみジワが入る

左腕を上げているときは、右下から左上へにななめにひっぱりジワができる

腕を上げたことで、すそがななめに上がる

プリーツにはウエストから弧を描くように折りジワが入る

パンツの正面の折りジワに合わせてすその形を描く

片足を壁にあてて寄りかかる体制の場合は、ひざを軽く曲げて背中も壁につける

もっと照れている女の子の表情

男の子と女の子の距離が近い壁ドンは、告白シーンなどに活かせる。ドキドキして照れている女の子にするなど、心情に合わせて変えよう。

男子高校生・ブレザー編

ブレザーのデザインは、基本的にはサラリーマンの着るスーツと同じ。細いネクタイやローファーなど学生らしい小物を押さえて、サラリーマンとしっかり描き分けましょう。

パンをくわえながら

「ヤバイ！ 遅刻する！」と、パンを口にくわえたままでダッシュする定番シーン。前傾姿勢になっているときのパースをうまく表現して。

授業中、上の空で窓の外をながめる男子。体重を机と椅子にあずけて、だらりと座っている。目はうつろで目線を遠くにすると雰囲気が出る。

体重を机にあずけることで、だらしなさが出ている

ジャケットがもち上がってできる大きなたるみジワを表現する

中に着ているシャツのすそをそで口から出す

ZOOM

少し凹みをつけることで、パイプをふんだ感じが出せる

座ったときにできる寄せジワは太ももに沿う

居眠りする

授業中なのに、完全に居眠りしている様子の男子。学校の机は小さいので、男子生徒の場合は体がはみ出してしまうのもポイント。

彼女に怒られて言い訳をしている男子生徒。そっぽを向いた女の子に、必死で話しかけている様子を描こう。焦った顔つきを表現して。

角度1

目を閉じると、怒っている表情を強調できる

服は腕の上部に沿うため、そでを下に向かってたわませる

男子の方が背が高いが、遠くにいるため小さく描く

曲げた腕は、ひじを中心に大きく寄せジワが入る

女子を前にすると、女子の心情がメインに伝わる

ZOOM

えり元のリボンがジャケットに押されてななめになる

角度2

男子の手と女子の背中には空間があることに注意

汗の漫符を入れて顔が見えなくても焦っている感じに

表情が見えないので、アゴの上がり具合で怒っているとわかるように

左腕はただ下げるのではなく、上げ気味にするとリアリティが出せる

手を前に出しているのですそのスリットがあく

ZOOM

左手の指先を忘れずに描こう

角度3

女子のすねている表情、顔の角度をしっかり把握しよう

怒っている雰囲気を出すために、顔の向きを逸らす

後ろにやっている左腕につられて、上着のすそを少し浮かせる

スカートのすそは軽く弧を描くように

ZOOM

プリーツの段差の内側が見えるため、その部分のシワや影をしっかりと描くこと

ひざをくっつけていると、怒っていても上品な雰囲気が出せる

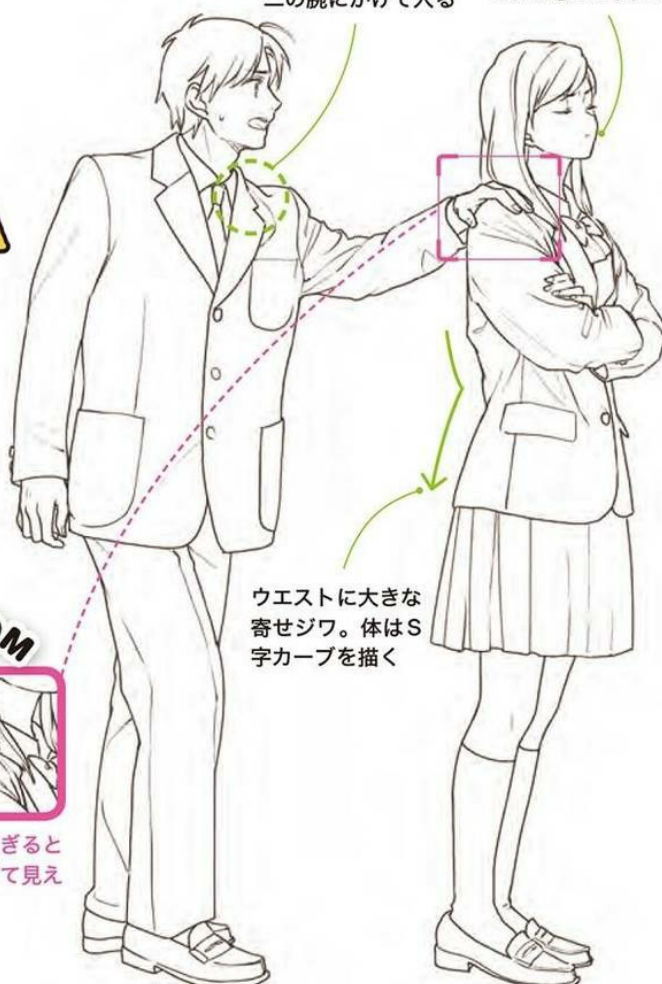
話、聞いてよ！

肩に手をのせることで、説得しているイメージに

腕を上げたときの大きなシワが、肩から二の腕にかけて入る

口をすぼめると、すねている感じが出せる

ZOOM

シワを入れすぎると力を込めすぎて見えるので注意

ウエストに大きな寄せジワ。体はS字カーブを描く

1人でカラオケ

カラオケで熱唱。自分の世界にどっぷり入り込んでいる姿をデフォルメして。衣装を変えれば、文化祭のステージのシーンなどにも使える。

1人で悩む

悩んでいる男子生徒。悩むとひと口で言っても、そのキャラの性格によりオーバーリアクションで悩むのか、うじうじと悩むのか差が出る。

男性・自宅編

自宅で自由に過ごしている男性の姿。外でのかっちりした服装とちがい、基本的にラフな服装が多くなるので、リラックスして過ごすシーンをうまく表現しましょう。

カップ麺を食べる

カップ麺をすすするシーン。テーブルではなく、あぐらをかいて食べる。あぐらのときの足の組み方や、姿勢に気をつけて描こう。

朝起きて、あわてて目覚まし時計を止めるシーン。ややぼんやりとした顔や寝グセなど、寝起き特有の表情を出すのがコツ。

ゆったりした生地感を出すため、体のラインをあまり出さないよう意識する

枕には人物との接地面のほか、角やはしにもシワが入る

足先を描くことで、ひざを折っていることが伝わる

寝グセなど、寝起きらしい表情にデフォルメしてもGOOD

腕をのばしているため、ななめにひっぱられてシワが入る

生地が重なっているところはシワが寄りやすいので、下の腕に体が重なる部分は多めにシワを

寝そべりながら

ゴロっと横になってテレビを見ているところ。横たわって手で頭を支えたり、足を曲げて体を安定させるなど、独特のポーズに注目。

風呂あがりのビール

缶ビールは一気に飲み干すので、少し必死な表情にするのがコツ。肩に巻いたタオルやパジャマなど、風呂上がりを感じさせる演出を。

角度3

ZOOM

缶の飲み口は口で隠れるので見えない

イラストでは外側に少しハネさせると、ぬれた感じが出る

タオルを握っているため、手に向かって絞られたシワを入れる

ななめ後ろのアングルでも、飲んでいることがわかるようにのど仏を描く

脇をしめているので、脇部分にも寄せジワが入る

反対側の腕にひっぱられていることを表現するため、ななめのシワを

ぷはぁ〜!

POINT

汗や水しぶきの描き方

風呂上がりの「髪についた水滴」や「発汗」を表現するときは、髪の毛先に大きめのしずくを描いて溜まっている感じを表現したり、髪から垂れ落ちた水滴を描いたりすると伝わりやすい。また、濡れた髪の毛は通常よりもボリュームがなくなるため、ぺったりとおさえめに描くとよい。

会社員編

オフィスでよくあるシーンを解説していきます。その時々の動きに合わせたポージングや表情、スーツならではのシワの入り方に注目しながら描いていきましょう。

デスクワークをする

デスクでテキパキと仕事をしている女性の姿。仕事用のデスクによって下半身は見えないので、上半身で動きをうまく表現しよう。

背すじをのばしつつも、パソコンを見ているため少し前傾姿勢になる

えり元をあけすぎるとセクシーになってしまうので、雰囲気を考えて調整する

顔はやや前に。ただし、のぞき込ませすぎると猫背になるので注意

腕を曲げているため、ひじの内側に寄せジワができる

ZOOM

手首は机につかず、若干浮く。腕とそでの空間を意識して描こう

電話をする

公園でひと休み

営業の途中。疲れて公園でひと休みしているシーン。体は脱力気味にして、顔には疲労感を。木のベンチにした方がリアル。

ネクタイは体に沿うように流れる

椅子には浅めに腰かけて、背もたれに体重をあずけている

ZOOM

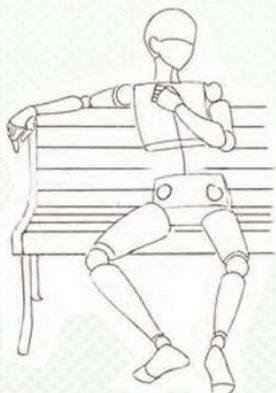
ネクタイをゆるめる手は力が入っていないので、指の間にすきまができる

シャツのシワを多めに描き込むと、くたびれた感じになる

スーツの素材は厚みがあるため、あまりシワはできない

曲げて広げている右足は、ひざ頭が左足よりも後ろにくる。若干パースがかかるので、脚の長さに注意しながら描こう

足の側面を地面につけているので、靴底が見える。ディテールをしっかりとらえよう

POINT

「公園でひと休み」のアタリのとり方

ベンチの背に体をゆだねて、足を投げ出しているように描く。背の部分に片腕をあずけると自然と体がななめになり、だらっとした雰囲気を表現できる。

上司に怒られてシュンとしている新入社員。怒る、と言っても怒りをぶちまけているわけではなく、注意しているだけなので表情は冷静に。

角度1

ひたいに線を複数入れて、ショックを受けている様子を表現

腕を胸の下に入れているので、胸のふくらみが少し強調される

ZOOM

結んだゴムの位置に向かって、髪の毛が流れる

ジャケットのそでから出ているシャツも忘れずに

うつむいて伏し目の顔が、落ち込んだ雰囲気にするポイント

高めのヒールを履いているので、足首にすじが入る

アレンジ

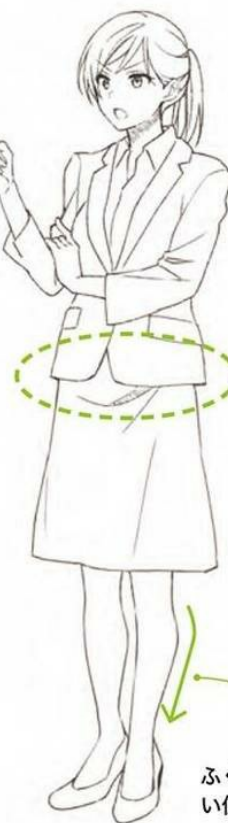
メガネで知的さをプラスしてもGOOD

メガネは「頭のいい人物、デキる人」を表現するのに便利。フレームのデザインで印象はさらに変えられる。

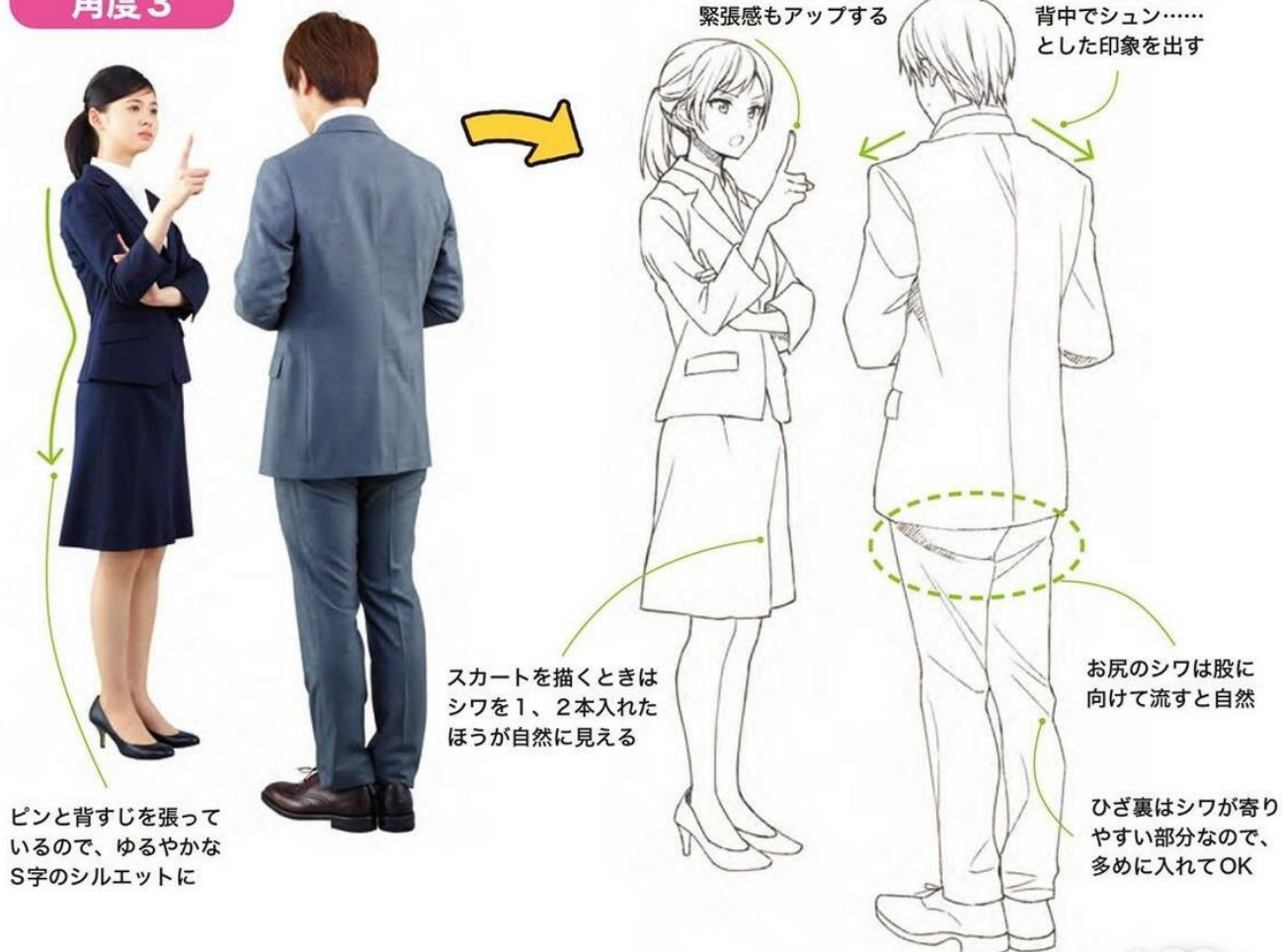
角度2

腕を体にグッと押し込んでいるので、ジャケットのすそ部分を浮かして描く

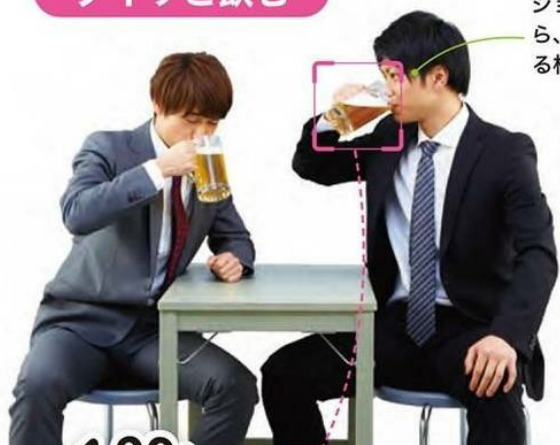
少し猫背にすると、気持ちが落ちている雰囲気が出る

パンツのシワはたるんでいる方に向かって、上からななめ下へ流すと自然

ふくらはぎのふくらみを高い位置にもってくると、キュッとしまった脚に見える

角度3

指は少し反らせると
緊張感もアップする
ややなで肩にして、
背中でシュン……
とした印象を出す
スカートを描くときは
シワを1、2本入れた
ほうが自然に見える
お尻のシワは股に
向けて流すと自然
ひざ裏はシワが寄り
やすい部分なので、
多めに入れてOK
ピンと背すじを張って
いるので、ゆるやかな
S字のシルエットに
角度4
毛先はある程度バ
ラけさせた方が女
性っぽくなる
ZOOM
まゆ尻を下げることで、
凹んでいることを表現
背中側のウエス
トには浅いV字
型のシワが入る
両手は軽く重ね合
わせて萎縮してい
る感じを出す
足をそろえて、反
省している風に
女性のジャケットはウエ
ストでくびれて、腰にか
けて少し広がっている

同僚と飲み

仲のよい同僚と仕事帰りに一杯。座っているのは、せまい居酒屋によくある小さな椅子。ジョッキをもつ手と腕の動きに注目を。

グイッと飲む

ジョッキを傾けながら、目線は話している相手を見ている

ZOOM

ジョッキの中の液体の流れにも注目

ZOOM

腕を顔近くまで曲げることで、外側のそで口がたるむ

曲げた脚に上着が沿う。それに合わせて上着にゆったりしたシワが入る

上げた腕にひっぱられて、中のシャツにもシワが入る

もち上がったスーツは、体からはなれて裏地が見える

くだを巻く

ジャケットのずり落ちが、時間の経過を表している

ZOOM

毛束をしっかりとつくると、汗や疲れて髪の毛がぺっとりとしたような雰囲気に

シャツのボタンを外して、ネクタイをゆるめると、飲み会の中盤にさしかかってきた雰囲気に

もうムリ…

わかる…

ZOOM

顔を赤らめたり、泣いたりしていてもOK。酔っ払っている様子をデフォルメしよう

前かがみになることで、たるみジワや寄せジワが大きく入る

千鳥足で帰る

完全に酔っ払ってしまった同僚を、もう一人が肩を貸して介抱している。2人の絡み方や、人に体重をあずけたときの歩き方を見てみよう。

角度1

スーツがはだけていることもあり、シワができやすい

相手の肩にのせた部分に、寄せジワが入る

相手を支えようと腕を内側にのばすので、脇に向かってひっぱりジワができる

スーツの着崩れを、たるんだシワで表現しよう

ネクタイは真下に垂れ下がる

角度3

ひじより先の腕は見えなくなるが、回り込んでいることを意識して描く

肩パッドが上がって浮くように描くと着くずれ感が出る

介抱する側は、相手を引き上げるようなイメージ

着くずれてジャケットが右に下がっているので、その方向に大きなシワを入れる

相手に回した腕にひっぱられて、上半身にシワが入る

介抱する側は下に、される側は上に腕を回す

ZOOM

曲げている足のひざ裏に、深い寄せジワを描く

曲げている方の足は、靴底が見える。くぼんでいる部分には影を

角度4

目線は支えている相手の方へ。汗を描いて心配している風に

腕をのばすことで脇にシワができる

下がっているネクタイは、垂直に落ちる

マンガ表現

吐きそうな様子

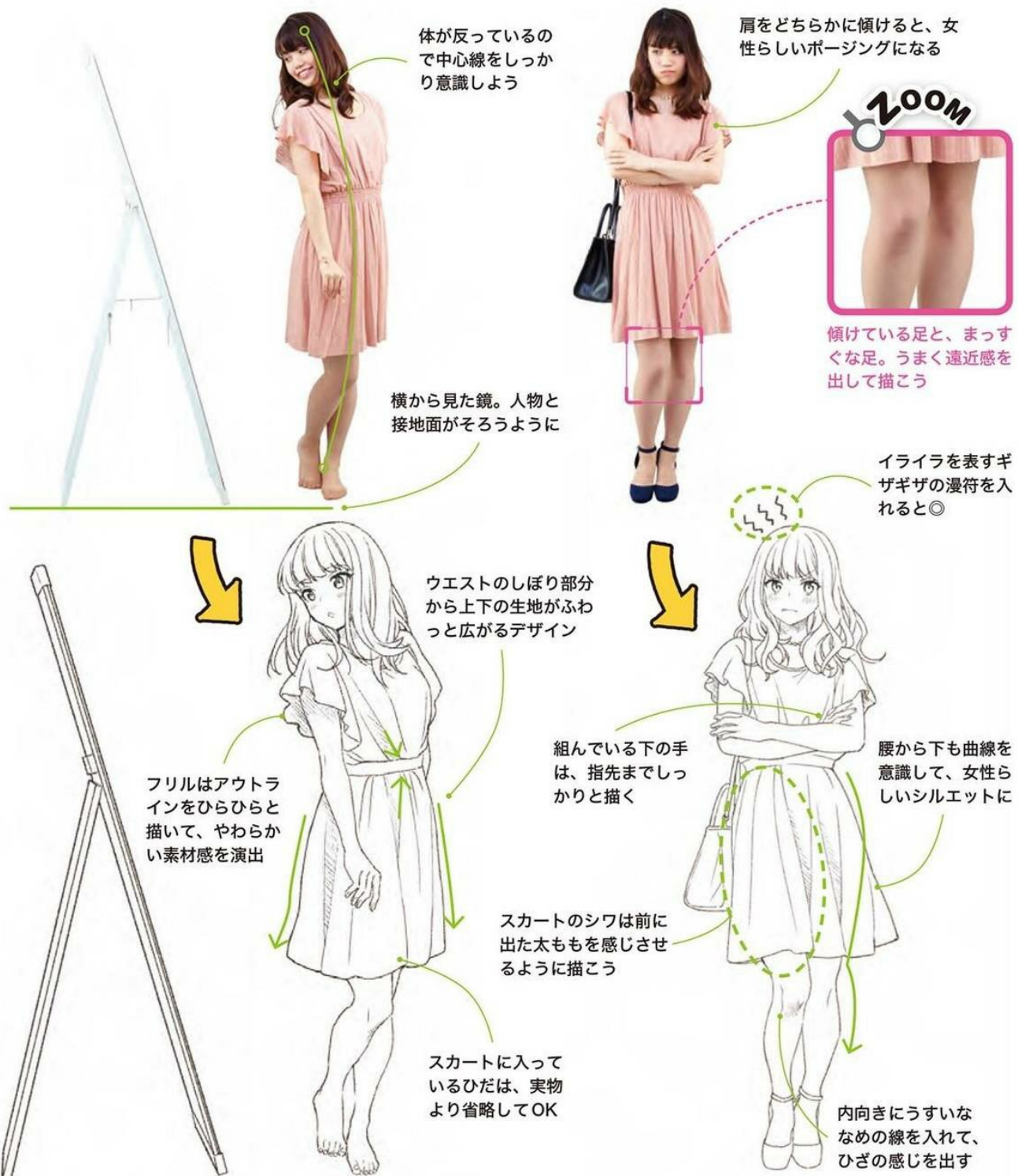
お酒を飲みすぎて吐きそうな描写は、顔全体に縦スジを入れると、青ざめている様子が伝わりやすい。

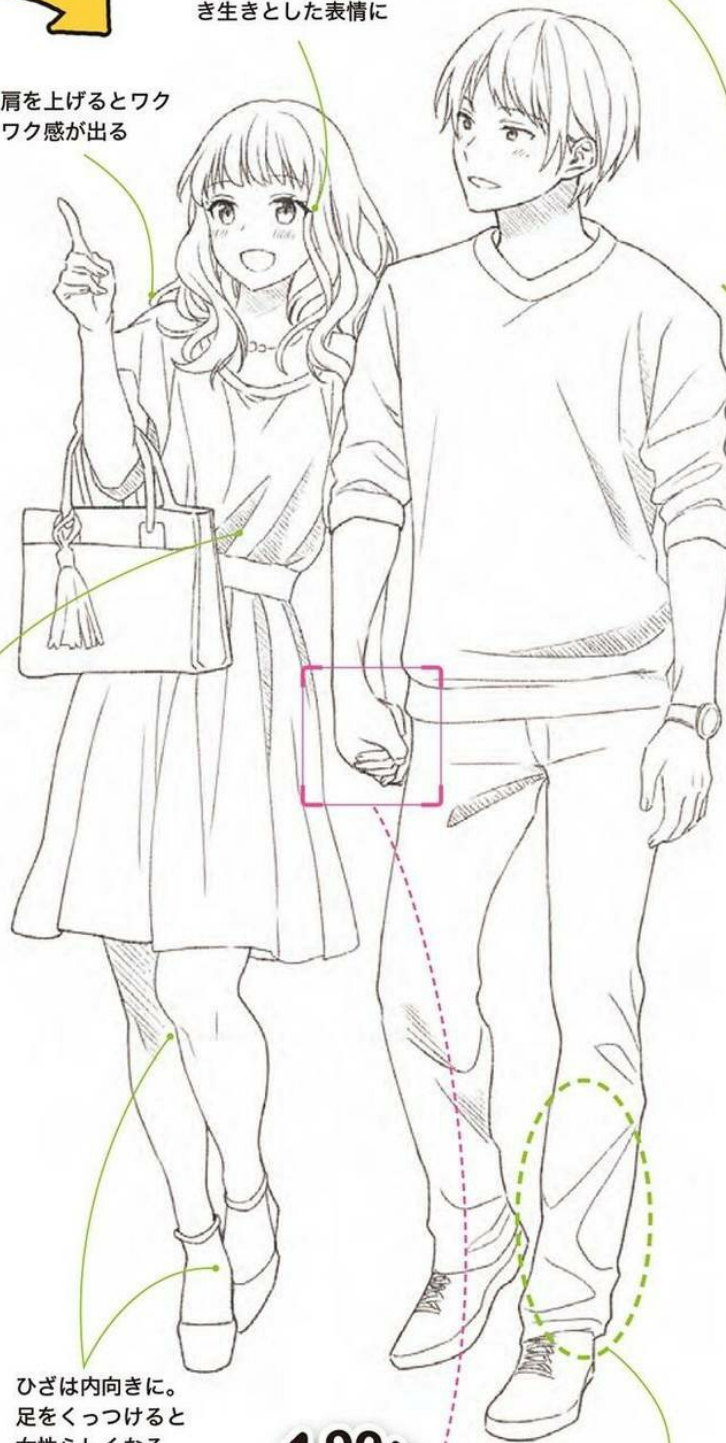
前かがみになると、股の中心に向かってひっぱりジワができる

恋人とデート編

デートのときの男女の様子を描いてみましょう。恋人同士の場合は、2人の人物が通常より体を近づけて行動しているのがポイントです。体の重なり具合をうまく表現して。

デート前

デート前の女性。鏡の前で、着ていく洋服のコーディネートを確認している。また、待ち合わせ時間に彼氏がこず、少し怒っているシーンも描いてみて。

手をつないで歩く

仲よく手をつないで歩くカップル。手だけでなく、腕や肩も密着させて体をぐっと近づけていることに注目。

恋人つなぎの描き方

恋人らしさを表現したい場合は「恋人つなぎ」にするとより親密度が増す。男女の指が交互にくるので、混同しないようにうまく描き分けよう。

ひとつの傘に2人で入る相合傘。傘を中心に体を寄せ合い、男性の腕に女性が手を絡ませているのがポイント。

傘は高い位置にあるため、中の骨も見せる

うすく細い線と小さな粒で、雨を表現する

かたい素材のデニムジャケットは、動きのわりにあまりシワが入らない

ひざの内向き、外向きで男女のちがいが出ることに注目しよう

ZOOM

バッグをもつ指は、第二関節から内向きに入る

ZOOM

男性の腕の下から女の子の手が入っている。男性の服のシワもうまく表現しよう

男性のスニーカーはのっぺりとしないよう、ソールの厚みを描いて立体的に

ナイロン素材のブルゾンは意外にシワが入りやすい。うすく全体的にシワを入れよう

浴衣デート

浴衣を着てお祭りや花火大会へ！ 和服は男女ともに左を前に合わせる。同じ浴衣でも、男性と女性では帯の太さや結ぶ位置が変わる。

男性の帯は女性に比べて細い。結ぶ位置も女性は胸下だが、男性の場合は腰骨の上あたり

ZOOM

和服のときは髪はアップに。和モチーフの飾りをつけるとGOOD

体の動きにあわせて、帯から下にひっぱりジワが入る

浴衣は体のラインが出にくい。そでの幅がすそ広がりであることを理解しよう

そでの生地は流れるように落ちる

男性は下にくる生地のすそを出して着るのが基本

線香花火

ZOOM

線香花火は上から少しはなれた部分を親指と人差し指でつまむようにもつ

体の中心に向かって布が寄り、胸から浴衣が少し浮く

2人の目線は花火に落とす

ZOOM

女性用の下駄は先端にいくにつれて底がうすくなっていく

しゃがんだことで、布がお尻に沿ってカーブを描く

浴衣でしゃがむときは足をぴったりとそろえる

そでをまくることで大きな寄せジワが入る

そのほかのシーン編

バンドやアイドル、サッカーなど華やかなシーンを描いてみましょう。使う小物は特殊な場合が多いですが、資料を見てしっかり描くことでリアルに見せられます。

バンドマン

ギターの描き方だけでなく、左手の弦の押さえ方やピックのもち方にも注意。ボーカルはスタンドを立てた方が玄人(くろうと)っぽくなる。

角度1

楽器は構造が難しいのでしっかり写真を見よう。ギターストラップの長さによって、腕を曲げる角度や弾く姿勢が変わる

ZOOM

マイクは唇につくギリギリの位置に。くわえているように見えないように

ZOOM

ピックは、親指の腹と人差し指の第一関節あたりではさむ

目を閉じると歌に力がこもっている感じが出る

毛先をランダムに跳ねさせて、躍動感を出す

細身のパンツは、股〜太ももに放射状にひっぱりジワが入りやすい

ストラップが肩にかかってシワができる

POINT

髪に動きを出す

毛先にニュアンスを出すと、バンドマンらしいかっこいい髪型を表現できる。外に向けて流すように毛先を描いていこう。

角度2

ギターのネックを上に上げているので、上半身も後ろに反れる

シャツなどのやわらかい素材は、シワがたくさん入る

体を安定させるため、ひざは外側へ開く

上半身を反らしているので、トップスのすそが浮く

マイクにおおいかぶさっているため、背中が曲がっている

ひざからすそにかけてのたるみジワも描き込む

角度3

ギターの厚みはネックとボディでちがうことがポイント

肩のアウトラインを尖らせて描くことで、奥行きが出せる

ZOOM

マイクスタンドをもっている手は、指の関節をきちんと描いて

ひざを曲げたことで、太ももの上に寄せジワができる

アイドル

踊りながら歌うアイドル。マイクをもつ手首の角度や、足を上げる角度などのポージングでキュートさを出していこう。

ポーズ2
腕だけでなく指先までピンとのばす
ひざはL字に。内股をくっつけるとアイドルっぽい
ZOOM
ウインクした目はまつ毛の印象を残すため、濃いめ・太めの線で
腕を大きく上げてできるそで口の余裕を描こう
スカートが動くことで、ボックスプリーツがふわっとふくらむ部分を描く
前からも見えるソールの高さをしっかり描く
ポーズ3
パースがかかって、手前にある手の平が大きくなる
手を前に広げるポーズでは、首をかしげるとよりキュートに
ZOOM
まゆ毛に前髪が重なる場合でも、まゆ毛を描いたほうが自然に見える
髪の毛はふわふわさせて躍動感を出す
そでは重みで下に落ちて、腕の下にたるみができる
高いヒールの上に足がのっていることを意識しながら描く
パニエによるボリュームに、動くことでできるふくらみをプラス

シュートシーンとリフティングの光景。サッカーは手を使わない競技だが、腕の曲げ方などでバランスを取ろう。リズム感が出ると◎。

目線はボールに向ける

ユニフォームには余裕があるので、ふんわりとしたひっぱりジワになる

はげしく動いているので髪は毛先を散らす

躍動感を出すために、そでにふわっとした動きを描く

太ももよりひざが前にあるので、ひざの線が前にくる

ふくらはぎは上にふくらみがある。筋肉がある分、ふくらみを大きく描く

サッカーユニフォームはパンツもゆったりしているので、太ももの下に大きく余裕ができる

アレンジ

シュートシーンの描き方

蹴り足の方向に上半身をひねり、やや前屈みの姿勢にする

ボールを蹴っているほうの足は、スパイクの裏側もしっかりと描く

蹴り足は、ひじと太ももがくっつくイメージで腰の高さまで上げる

ななめの体勢のため、ふみ込んでいるほうの足はややつま先立ちにする

遠心力がかかって形がゆがむため、サッカーボールはややつぶれた形にする

水分補給

試合中に水分補給をしているシーン。ペットボトルの細い口から急いで飲むため、顔を上に向けて大きくボトルを傾けているのが特徴。

ほほの高い位置に斜線を入れると、「照れ」ではなく、スポーツによる「紅潮」を表現できる

ボトルの水面を波打たせると、勢いよく飲んでいる感じに

左腕が上がり、上体も少し反らしているのでウエアが浮く

汗を描き入れる

腰の下に手を当てる。手首をくいっと曲げているので、スジで表現する

左腕を大きく上げるため、上半身全体にひっぱりジワが入る

ふくらはぎの内側に線を描き入れると、筋肉質になる

POINT

汗の描き方

顔から流れ出る汗は、あごのラインで一度溜めて描くと、ぽたぽたと垂れて落ちている様子が伝わりやすい。汗の流れを追うように、ほほ→あご→のどに向かって描き込もう。あご先の汗は、あごのラインと同化させると、よりリアルな雰囲気になってGOOD！

おすすめの道具

ラフスケッチやペン入れなど、基本的な道具の中からおすすめのものを紹介します。
メーカーや種類もさまざまなので、いろいろと試してみましょう。

ラフ〜下絵

マンガは専用の原稿用紙かケント紙に、鉛筆やシャーペンでラフを描いて、徐々に仕上げていく。道具を選ぶ基準は使いやすさが一番！

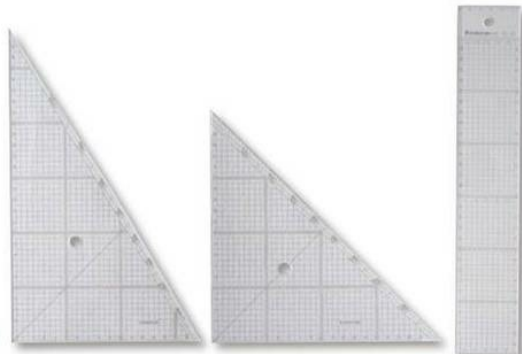
鉛筆・シャープペンシル

鉛筆なら4B〜6B、シャープペンシルなら2B〜4Bがおすすめ。下描き段階でやわらかくて太い芯だと、キャラなどのポージングやレイアウトに勢いのある線が引ける。

消しゴム

鉛筆線が消えやすく、消しゴムカスがまとまりやすいものが良い。よくあるメーカーのものから使いやすいものを選ぼう。消しゴムカスが細かくまとまりが悪い物は、原稿用紙の目を傷めやすい。

砂消しゴム

本来インク線をこすり取る用だが、トーンの削りなどでも使用する。雲やぼかしなど、カッターで削るよりやわらかいグラデーションを出せるのが特徴。

定規

直線定規と三角定規は、透明で中に方眼上の線が印字されているものがベスト。直線定規は30〜60センチくらいのものと、15センチくらいの小さいものと2枚あるといい。三角定規はマンガの枠線や建物など、水平垂直を描くのに重宝する。

テンプレート

コップや皿、車のタイヤなど、円形の作画をフリーハンドで描きづらい時に、正円と楕円形のテンプレートがあると重宝する。円形だけ、楕円形だけ、サイズのバリエーションも色々ある。

マンガ原稿用紙

消しゴムを使ってもけばだちにくく、仕上がり線のガイドがついているので使いやすい。雑誌投稿用のB4のほか、同人誌用のB5やA4もある。

ケント紙

厚手で紙の目も細かい。消しゴムがけのけばだちにも強く、インクのにじみもほとんどなく、シャープな線が引ける。その分、吸水性に弱く、水彩などのニジミ表現には向かない。

ペン入れ～着色

線やベタはインクで、カラー作品は絵の具やカラーインクなどで着色します。道具によって作品の仕上がりが異なるので、いろいろと試してみましょう。

つけペン

ペン先をペン軸に刺して、インクをつけながら描く。有名なのがＧペン。写真の丸ペンは先端が細いため、細かい作画の時に使用する。とくに髪や目のまつ毛など、繊細な毛並みを描く時に重宝する。ニッコーの丸ペンはとくにかためで、かなり細い線が描ける。

ミリペン（0.05～1㎜）

インクが交換できない使い捨てだが、ペン先の種類が多いので便利。作画、特に建築物の背景や銃器などの定規を用いた直線を多用した絵などには、とても扱いやすい。コピックのマルチライナーというミリペンは、カラーマーカーの上から描いてもにじまない。

墨汁・インク

Ｇペンや丸ペンをつけて使う。開明まんが墨汁はのびと光沢がよく、耐水性に加え、マーカーなどの耐アルコール性にも優れ人気。証券用インクは消しゴムをかけると少し薄くなるが、逆に線の黒が弱まるので、淡い色を乗せても悪目立ちしなくなる。

カラー画材

水彩絵の具、アクリルなどの耐水性絵の具、カラーインク、コピックなど、種類が豊富なので用途によって選ぼう。ちなみにドクターマーチンのペンホワイトは、つけペンで描いた黒の上からホワイトの線が引けるくらい白が濃いのでオススメ。

水彩紙（細目・あら目）

着色する場合はケント紙などより水彩紙がおすすめ。吸水性がよく、紙の目があらいので、鉛筆の乗りが良く、紙の目のあらさによってざらついたカスレが強く出る。ペンを使用すると、紙の繊維が引っかかりやすく、水彩紙の種類によっては向いてない物も。

あら目

筆

絵の具を塗る、線引き、墨ベタ、ホワイトなど、使う場面はさまざま。水彩用の軟毛筆がオールマイティで使いやすい。

【丸筆】

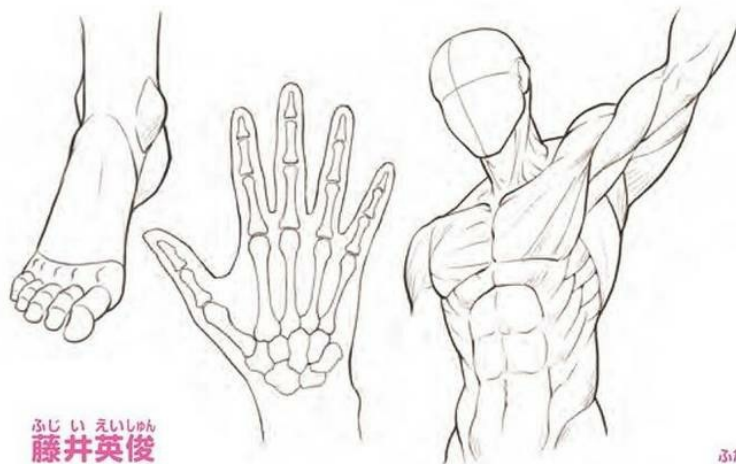
定番的な太さの筆で、毛先も細くなっているので、広い範囲から細かい範囲まで、使いようによっては１本で描けるほどの汎用性がある。

【平筆】

ハケのように広い範囲をなだらかに塗っていくのに適している。空などのグラデーションに使用すると、丸筆よりきれいにムラ無く塗れる。

【面相筆】

とても細い筆。キャラの輪郭線や髪の毛など、繊細な部分を描くのに適している。

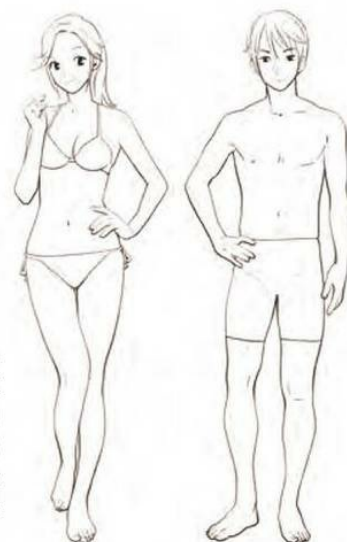
イラストレーター紹介

藤井英俊

ファンタジー系、モンスター系のイラスト制作を中心に、TRPGやカードゲーム、小説のさし絵や漫画など、幅広く活動しています。
pixiv id：162094

二尋鴇彦

児童向けの書籍やゲームアプリなどを中心に、漫画やイラストの仕事をしています。
HP：https://futahiro22.wixsite.com/mysite

まろ

ゲームイラストや小説のさし絵を中心に、フリーのイラストレーターとして活動しています。
HP：http://nikeneko.catfood.jp/
pixiv id：1418182

季月エル

pixivをメインに、トレスフリー・商用利用OKのポーズ集、描き方のコツ、身体のしくみなどを解説。サークル名L-sizeにて「解説＆ポーズ集」なども販売しています。

くろでこ

フリーのイラストレーターです。三重県出身。小説のさし絵、キャラクターデザインなど、さまざまな分野で活動中です。
pixiv id：1426321

保志(ほし)あかり

東京都在住。ソーシャルゲームやブラウザゲームのキャラクターデザイン、カードイラストなどを制作しています。
Tumblr：http://akari-h.tumblr.com/
pixiv id：1125393

灯子(あかりこ)

イラストレーターとして活動しています。ソーシャルゲームのイラストを描いたり色々しています。
HP：http://akarinngotya.jimdo.com/
pixiv id：4543768

佐悠(さゆ)

漫画家アシスタントを経て、フリーのイラストレーターとして活動中です。主な作品はスマホ向けシューティングゲーム『アカとブルー』キャラクターデザイン・キービジュアルなど。
Twitter:@sayuusuyasuya

監修者 **藤井英俊**（ふじい えいしゅん）

1974年生まれ。独学で絵を学び、ゲーム雑誌や模型雑誌にイラストを投稿。その後、大阪の美術専門学校で1年学ぶが、投稿していた雑誌からのオファーを受け、イラストレーターデビューを果たす。ファンタジー系、モンスター系のイラスト制作を中心に活動する。

イラスト	藤井英俊、二尋鴇彦、まろ、季月エル、くろでこ、保志あかり、灯子、佐悠
モデル	荒町紗耶香　湯本健一（オスカープロモーション）、田中実奈（シンフォニア）、中嶋亮介（W Entertainment）
撮影	三輪友紀
ヘアメイク	鎌田真理子
デザイン	村口敬太　竹中もも子　北川陽子　鄭在仁（スタジオダンク）
DTP	大島香織、mgn
編集協力	太田菜津美（スタジオポルト）、五ノ井一平、上村絵美

360° どんな角度もカンペキマスター！
マンガキャラデッサン入門

監修者	藤井英俊
発行者	若松和紀
発行所	株式会社 西東社 〒113-0034　東京都文京区湯島2-3-13 http://www.seitosha.co.jp/ 営業　03-5800-3120 編集　03-5800-3121〔お問い合わせ用〕

※本書に記載のない内容のご質問や著者等の連絡先につきましては、お答えできかねます。

ISBN 978-4-7916-2529-1